
الحل الرسمي الكامل
الشبكة العربية للنشر والتوزيع
لاتنس هديتك المجانية صورة كبيرة
بلايستيشن
دراينو كرايسيس
الديناصورات..
الخرائط..
الخيارات..
وكل مايلزمك
لاستعادة الدكتور كيرك
DINO CRISIS
OFFICIAL STRATEGY GUIDE
BRADYGAMES
CAPCOM
1023



الوصايا الذهبية للعب الذكي

1. لا تسمح للعب بأن يلهيك عن الصلاة.
2. أكمل دروسك وواجباتك ثم العب.
3. اللعب بالكومبيوتر ليس بديلاً عن القراءة والرياضة والألعاب البدنية.
4. لا تجلس أمام التليفزيون لأكثر من ساعة واحدة.
5. لا تشغلك اللعبة عن طاعة والديك بغض النظر عن المرحلة التي وصلت إليها.
6. أعط فرصة اللعب للآخرين خصوصاً إخوتك الصغار.
7. لا تسرف في شراء الألعاب الجديدة.
8. اختبر اللعبة قبل شرائها وتأكد من أنها تناسبك.
9. هناك ألعاب لا تناسب أخلاقنا الإسلامية الحميدة فابتعد عنها وانصح أصدقاءك بذلك أيضاً.
10. لا تغضب أثناء اللعب ولا تيأس وحاول مرة أخرى.

الحل الرسمي الكامل

أصدرنا قبل حوالي شهر حلاً كاملاً مختصراً للعبة داينو كرايسيس، وذلك لتلبية طلبات القراء الملحة، ومساعدتهم على اجتياز مراحل اللعبة المعقدة. وكنا ننتظر وصول هذا الحل الرسمي الذي يحوي المراحل بالتفصيل مع الصور والخرائط التوضيحية لمن شاء مزيداً من التوضيح.

ويحتوي هذا الحل على ثمانية أجزاء، مع تفرعات كل جزء حسب خيار اللاعب، ويوضح كذلك النهايات المختلفة التي تترتب على تلك الخيارات.

وأضفنا في النهاية بعض الأسرار الخاصة بهذه اللعبة الكبيرة. وكل ما عليك الآن هو ترك الخوف جانباً والدخول في مواجهة مباشرة مع الديناصورات، مع امنياتنا لك بالتوفيق والنجاة.

الناشر

المحتويات

الناشر

دار الشبكة العربية للنشر والتوزيع

المدير العام والمشرف على التحرير
بهاء فؤاد أبوغزالة

مدير التحرير
خالد حسنين

سكرتير التحرير
سلطان الجريري

المحررون
أسامة الهندي — أحمد بودويلة
سالم الخلاقي — سالم باجنيد

المدير الفني
رائد عزت يوسف

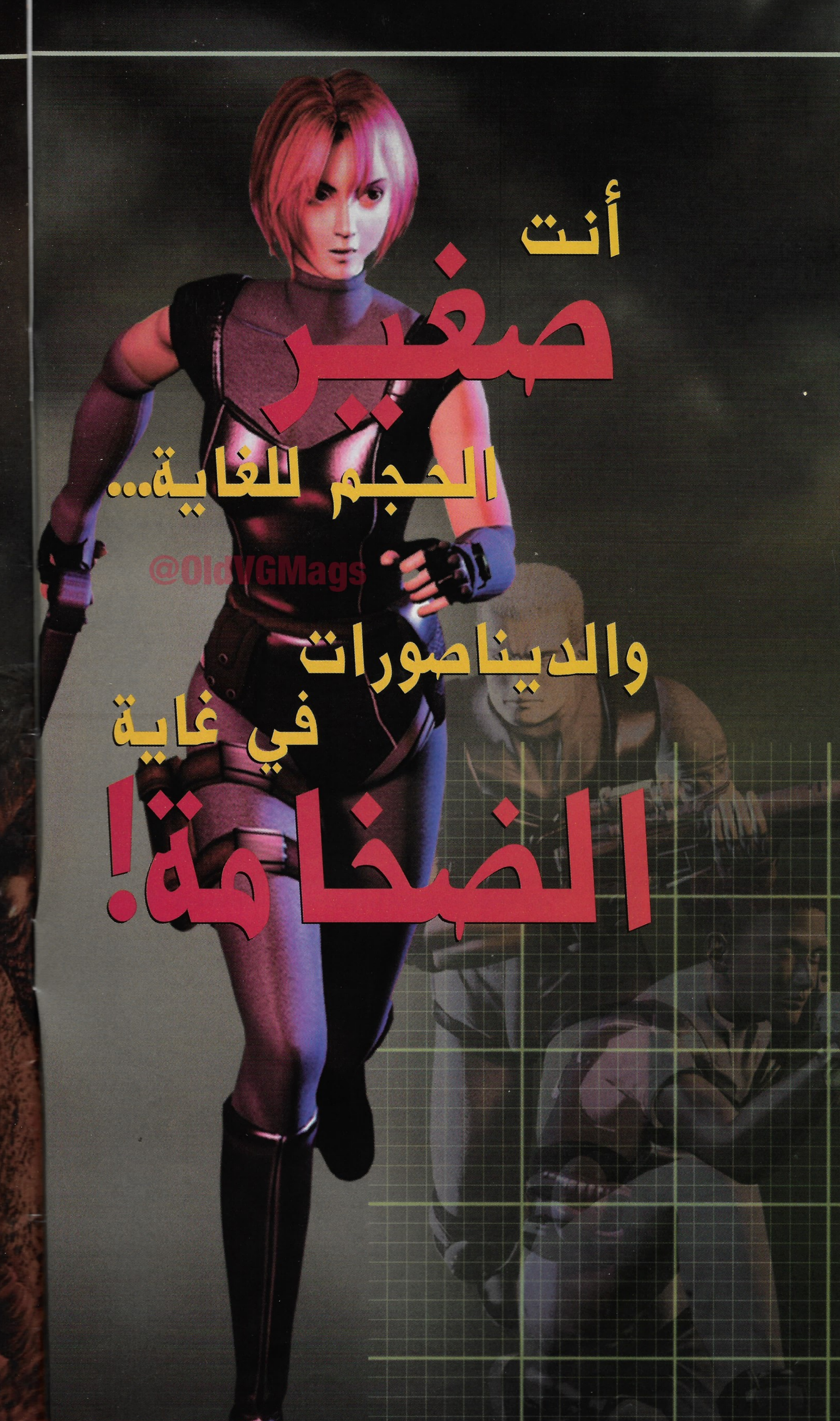
القسم الفني
محمد سيد البوشي — فتحي باوزير

Publisher
Arab Network For Publishing & Distribution
arabnetwork@zajil.net
Managing Director
Baha Abughazala
P 0 Box 13676, Jeddah 21414, KSA
TEL: +9662 6675044 FAX: +9662 6607537



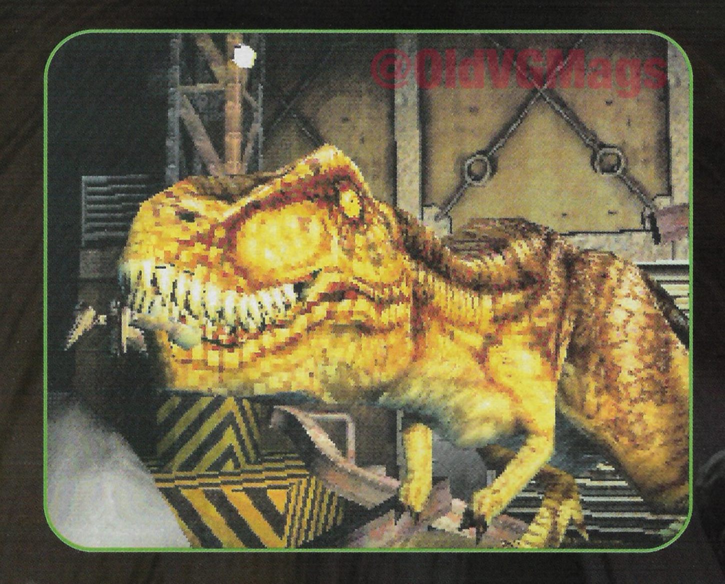
المركز الرئيسي
COLLEGE ROAD HARROW 8076
MIDDLESEX HAI INX LONDON
جدة: هاتف: ٦٦٧٥٠٤٤ فاكس: ٦٦٠٧٥٢١
ص.ب ١٣٦٧٦ جدة ٢١٤١٤
الرياض: هاتف: ٤٦٤٠٣٥٢ فاكس: ٤٦٣٠٥٧٧
ص:ب ٥٩٠٠٣ الرياض ١١٢٥٢
مكتب القاهرة
ت: ٣٠٥٩٥٥٢

الإمتياز الإعلاني
Global Media (UK) Ltd
75, Brooke Street
Mayfair, London
W1Y 1YE
United Kingdom
Tel: 0171 491 9009
Fax: 0171 491 9599
E-mail: info@globelmediauk.com



أنت صغير الحجم للغاية...

والديناصورات في غاية الضخامة!



داينو كرايسيس هي آخر إبداعات مبتكر أسلوب ألعاب الرعب شينجي ميكامي. وهذه النزعة بدأت لأول مرة مع لعبة ريزدنت إيڤل الأصلية، وهي واحدة من أكثر الألعاب مبيعاً وأكبرها شعبية على جهاز البلاي ستيشن.

والسر في نجاح ريزدنت إيڤل وجزئها الثاني ريزدنت إيڤل ٢، يكمن في المشاهد السينمائية وزوايا التصوير الديناميكية، وجو اللعبة المليء بالإثارة والرعب، والحركة ثلاثية الأبعاد التي جعلت بالإمكان التحرك والمرور عبر أمواج الزومبي مع الكثير من المواقف المفزعة واللحظات المثيرة. وبسبب الطلب المتزايد من الجمهور على تلك النوعية من الألعاب، أصدرت كابكوك المزيد منها..

بالنسبة لداينو كرايسيس قام شينجي بالمزج بين أسلوب لعبة ريزدنت إيڤل، والحركة في الأماكن المغلقة، مع ديناصورات المخيفة لجعل إيقاع اللعبة أكثر سرعة. ولجعل داينو كرايسيس تختلف عن ريزدنت إيڤل قام منتجو اللعبة بوضع ألغاز تعتمد على العلم والمعرفة بدل الظواهر الخارقة أو الخيالية.

وفي الواقع بسبب سيناريو القصة المتقن يتم إقناع اللاعب بوصول مجموعة من الديناصورات إلى القرن العشرين بأسلوب يكاد يكون معقولاً. وبصفتك الشخصية الرئيسية ستكتشف أن هناك مؤامرة أعمق مما تظن عندما تبدأ اللعبة، وهذا يزيد من التشويق في أحداث القصة، وستجد أن التحكم بتسلسل الأحداث متاح لك في مختلفة الأجزاء.

هناك الكثير من اللحظات التي سيقف فيها شعر رأسك هلعاً ويكاد الدم يتجمد في عروقك (طبعاً مع المزيد من الدماء والأشلاء) لجعل أولئك الذين يعشقون لعبة ريزدنت إيڤل يسارعون نحو داينو كرايسيس. وإذا كنت من عشاق جوراسك بارك أو الديناصورات عامة فإن لعبة داينو كرايسيس ستكون من أفضل الألعاب بالنسبة لك.

وهذا الحل الكامل يسير عبر المغامرة كلها مع كل تفرعاتها، وسوف تحصل كذلك على كل التفاصيل للوصول إلى نهايات اللعبة الثلاث، وكل الأسرار والفرص مهما صغر حجمها. وستحصل على معلومات عن كل أنواع الديناصورات التي ستواجهها وعن أفضل الطرق للتغلب عليها.

أضف إلى ذلك الأسلحة الرئيسية الثلاثة وكيفية تطويرها وتحسين أدائها. وسنطلعك في هذا الدليل على طور المزج، وهو واحد من أكثر الإضافات تميزاً للعبة داينو كرايسيس، حيث تستطيع مزج أنواع مختلفة من المواد مع بعضها البعض لتكوين أنواع محسنة من الأدوية الطبية والأسهم المخدرة.

باختصار هذا الحل هو كل ماتحتاجه لإنهاء اللعبة.

الصورة: الرسوم التي استخدمت لحركات الديناصورات إحدى أفضل الرسوم التي شوهدت خارج دور السينما.

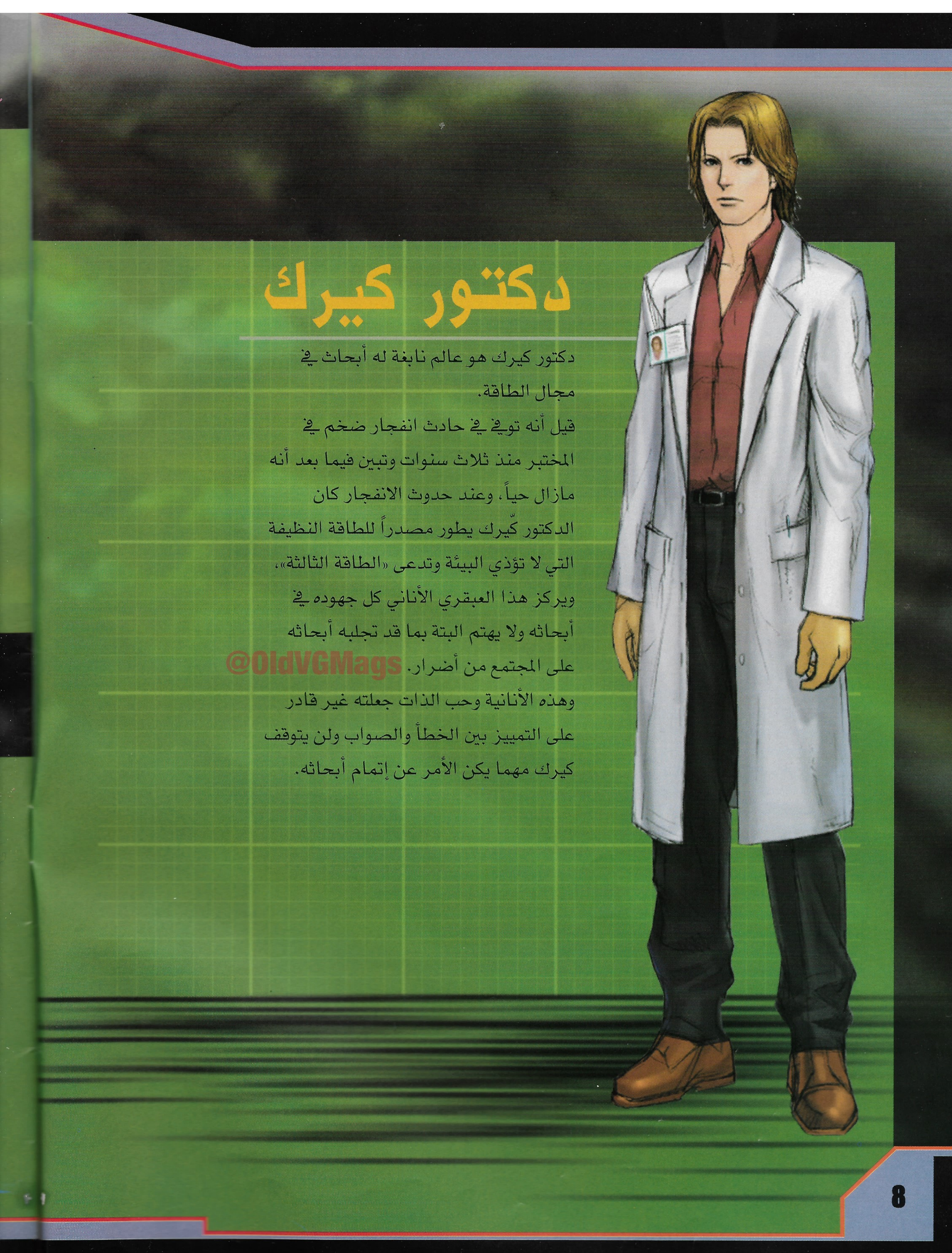


الشخصيات



ريجينا

هي واحدة من أبرع أفراد القوات الخاصة في مجال أعمال التسلل والجاسوسية. وهي خبيرة أسلحة من الطراز الأول، ويعتبر تطوير الأسلحة هوايتها المفضلة. وتمتاز ريجينا بحس قيادي وحدس سليم، فتستطيع بذلك التعامل مع مختلف ظروف المهمات الميدانية الصعبة ثم تتحرك بناء على تقديرها الدقيق.



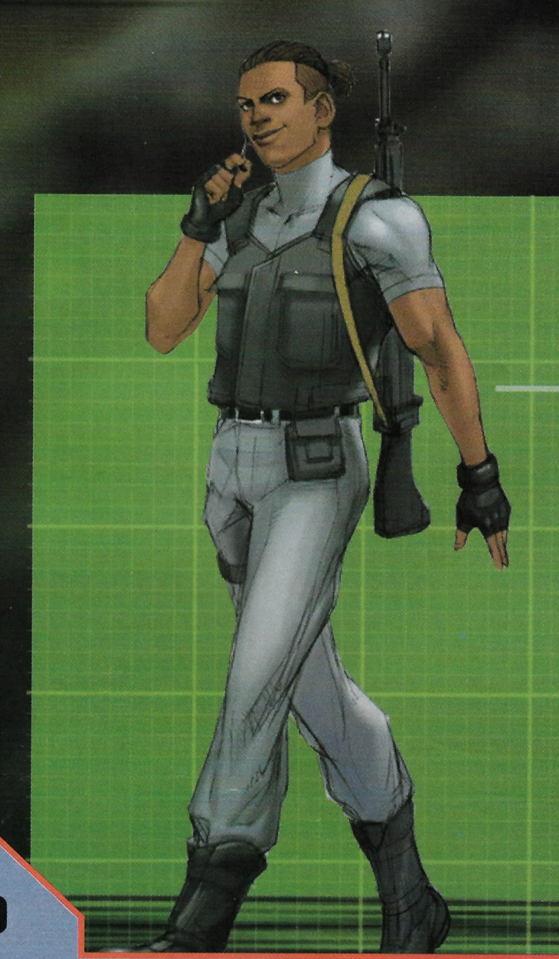
دكتور كيرك

دكتور كيرك هو عالم نابغة له أبحاث في مجال الطاقة.
قيل أنه توفي في حادث انفجار ضخم في المختبر منذ ثلاث سنوات وتبين فيما بعد أنه مازال حياً، وعند حدوث الانفجار كان الدكتور كّيرك يطور مصدراً للطاقة النظيفة التي لا تؤذي البيئة وتدعى «الطاقة الثالثة»، ويركز هذا العبقري الأناني كل جهوده في أبحاثه ولا يهتم البتة بما قد تجلبه أبحاثه على المجتمع من أضرار.
وهذه الأنانية وحب الذات جعلته غير قادر على التمييز بين الخطأ والصواب ولن يتوقف كيرك مهما يكن الأمر عن إتمام أبحاثه.

جيل

جندي محنك ومحارب قدير يعمل في هذه المهمة بجانب ريجينا.

أصبح جيل اسطورة بسبب برودة أعصابة في أحلك الظروف، وإرادته القوية التي لاتعرف الكلل، بالنسبة لجيل تعتبر أي مهمة مثل لعبة الشطرنج، وكل الأفراد عبارة عن قطع يجب تحريكها بعناية، بما في ذلك أعضاء فريقه.





عضو موهوب ويمتلك مهارات عديدة خاصة في مجال استخدام أجهزة الكومبيوتر والإسعافات الأولية وتشغيل المعدات الثقيلة وقيادة المركبات.

ويعرف عن ريك أنه ذو قلب عطوف ويضع سلامة فريقه في المقام الأول، وتلك العاطفة تجاه أصدقائه تقف أحياناً حجر عثرة في طريق إتمام مهماته.

القتال مع الديناصورات.. الأسلحة وتطويرها.. فن المزج

القتال مع الديناصورات

في هذا الفصل ستجد معلومات مفصلة عن الديناصورات التي ستواجهها في لعبة داينو كرايسيس، بالإضافة إلى الهجمات التي ستقوم بها تجاهك وأفضل الطرق للقضاء عليها.
وكنصيحة من خبراء اللعبة نقول: مهما كان نوع الديناصور الذي تقابله فالأفضل أن تهرب لأن الذخيرة في اللعبة محدودة للغاية، وأيضاً أبق عينيك مفتوحة، وكن على حذر أثناء تجولك في مراحل اللعبة فقد تهاجمك الديناصورات في أي لحظة، وحاول الاستفادة من الأشياء التي تجدها والأجهزة التي تعثر عليها، مثلاً احجز الرابتور خلف سياج الليزر، لأن المسدس ليس السبيل الوحيد للتعامل مع تلك الوحوش.



استعمل سياج الليزر لحجز الرابتور.

الرابتور

ستجد ديناصورات الرابتور مترصدة لك في أنحاء كثيرة من مناطق اللعبة وهي أكثر عدداً من كل الديناصورات الأخرى مجتمعة.
والرابتور أضخم من الإنسان العادي وأقوى منه، ويستطيع الركض خلال الممرات بسرعة فائقة وبمنتهى السهولة، وطبعاً هذا الأمر يمثل مشكلة عويصة بالنسبة لك، لكن هناك طرق للتعامل معها، وعندما تتقدم في اللعبة ستواجه أنواع جديدة من الرابتور أسرع وأقوى وأكثر مهارة وأشد فتكاً من الرابتور العادي.

هجوم الرابتور:

ليست المشكلة في الأنواع المتعددة من الرابتور فحسب بل في طرق هجومها المتنوعة أيضاً، ستركض وتضربك برأسها، أو تقفز عليك وتمزقك بمخالبها القاطعة أو تقوم بإلقائك على الأرض برأسها أو بذيلها، أو تقوم بإسقاط السلاح من يدك وتركك أعزلاً، وأخيراً تقوم بعضك ونهش لحمك بأنيابها الحادة ثم تطوح بك بفمها.
لكن لحسن الحظ فإن ديناصورات الرابتور تحاول محاصرتك وتضييق الخناق عليك قبل أن تهاجمك، وهذا يعطيك متسعاً من الوقت للمقاومة أو الركض أمامها وهي أحياناً تقف وتحدق بك في بلاهة، ولكن عندما تهاجمك فهي على قدر كبير من خفة الحركة والمناورة.
وعندما تطاردك تلك المخلوقات فهي أسرع منك بمراحل، ولكن عندما تصل إليك تتوقف لبرهة قبل الانقضاض عليك، وهناك الكثير من الشبه بين تلك الديناصورات وبين القطط المدللة التي تلعب بالدمى، لكن المشكلة هنا هي أنك تمثل الدمية.
عندما تهاجمك الرابتور وتقبض عليك اضغط زر الأكشن بسرعة لركلها بعيداً عنك، وأفعل الشيء نفسه عندما تلقيك على الأرض لتنهض بسرعة. وإذا أسقطت تلك الرابتور سلاحك من يدك خلال المعمعة تستطيع أخذ سلاح آخر وتستطيع استخدام حقيبة الاسعافات وذلك بالدخول إلى قائمة الأدوات، ولكن فقط في حالة وقوفك على قدميك.
تكمن إحدى الميزات البغيضة في قدرة الرابتور على مطاردتك عبر الأبواب، فعندما تهرب من وجهها، وتدخل من خلال الباب ستظن أنك قد نجوت منها، ولكن ستتفاجأ بأنها قد عبرت الباب بعد لحظات.
لكن هناك بعض الأبواب لا تستطيع الرابتور العبور خلالها، ومع ذلك تظل تمثل الخطر الداهم والمفاجئ لك في كل حين.

ستقوم الرابتور بتطويحك بعنف بعد أن تقبض عليك بفهمها.

الهجوم المضاد

يمكنك القضاء على الرابتور العادي (أخضر اللون) بستة طلقات من المسدس، طلقتين أو ثلاثة من البندقية، وطلقة واحدة أو اثنتين من قاذفة القنابل وذلك إذا أصبتها في مقتل.
أما الأنواع الأقوى (بنية اللون) - ستقابلها بعد أن تجتاز نصف اللعبة تقريباً - فستحتاج للمزيد من الطلقات النارية لإخماد أنفاسها.
ولأن الرابتور تتحرك بسرعة فالأفضل أن تصوب عليها بدقة، وتتحرك معها في نفس الجهة حتى لا تضيع أي طلقات سدى.
ونصيحة أخرى مفيدة تقول: إياك أن تقاتل اثنين من الرابتور معاً، ولكن إذا اضطرت إلى ذلك فاستخدم البندقية وأحشوها بطلقات باك شوت وانتظر حتى تكون الاثنتين معاً ثم أطلق النار، وهناك طريقة ثانية استخدم الأسهم المخدرة لتخدر واحدة منهما ثم اطلق النار على الأخرى أو خدر الاثنتين ثم اهرب.



بسبب سرعة الرابتور اطلق عليه النار من على بعد.



كومبايس

هذه المخلوقات الصفراء الصغيرة غير مؤذية تقريباً، وسوف تهاجمك في مجموعات بطريقة مضحكة للغاية، وقد وضعت من قبل المبرمج لإضفاء جو من المتعة والتسلية على هذه اللعبة الكئيبة.
وستجد الكومبايس قرب فتحات التهوية والشقوق الصغيرة وعند بعض الجثث.

هجوم الكومبايس..؟!

هجوم الكومبايس ضعيف للغاية، فعندما تشاهدك فسوف تتجمع حولك وتبدأ بالقفز والصراخ مثل الجراء الصغيرة، وتمكث برهة ثم تبدأ في عضك، ولكنها لن تنقص إلا مقداراً ضئيلاً من طاقة ريجينا..

الكومبايس ظرفاء بعض الشيء، وهي أقل الديناصورات خطرا في كل اللعبة.



الهجوم المضاد

من الأفضل تجاهل هذه الديناصورات وعدم إضاعة الذخيرة عليها، ولكن إذا كنت مصمماً لسبب ما على قتلها فاستخدم البندقية لتقضي على مجموعة منها دفعة واحدة، ولكن تذكر أنك كلما قتلت مجموعة ستظهر مجموعة أخرى.

استخدم البندقية للقضاء على مجموعة من الكومبايس دفعة واحدة، ولكن كلما قتلت مجموعة ستظهر مجموعة جديدة.

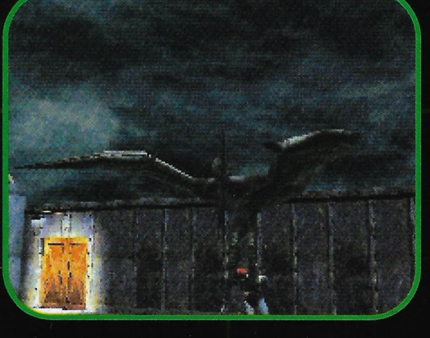


بتراندون

ستجد هذه الديناصورات الطائرة في الساحات الخارجية لبعض الأماكن وقد تشاهد اثنين منها أو ثلاثة وهي تحلق فوق رأسك بشكل مزعج.

هجوم البتراندون:

الهجوم الرئيسي للبتراندون هو الانقضاض عليك وإسقاطك على الأرض وعندما تحاول النهوض ستأتي تلك الطيور وتحملك من كتفك، وتحلق بك إلى أعلى ومن ثم تنطلق وتلقيك بكل قوة وعنف على أحد الجدران.
ولذلك حالما تمسك بك هذه الطيور اضغط زر الأكشن بسرعة وباستمرار لتدفعها بعيداً عنك، وأفضل طريقة لتجنب كل تلك المشاكل أن تراقب ظلال البتراندون المنعكسة على الأرض، ومن ثم انحرف عن مكان انقضاضها.



الهجوم الرئيسي للبتراندون قد يؤدي إلى إيقاعك على الأرض ثم حملك والتحليق بك.

الهجوم المضاد

يمكن قتل البتراندون بطلقة واحدة من البندقية - في حال أصبتها إصابة محكمة - لكن وبما أنك ستواجها في القليل من الأفنية الخارجية فالأفضل أن تتفادها وتكمل طريقك.



بسبب تحليق البتراندون المستمر فإنه من الصعب إصابته.

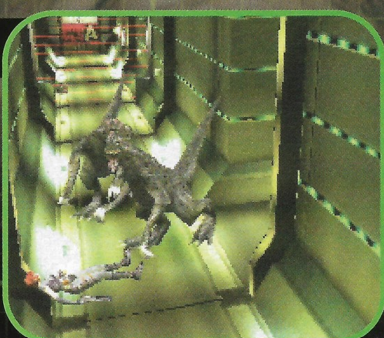
ذيرزينوس



هذا الديناصور السمين قوي للغاية وستقابله في النصف الثاني من اللعبة عندما تصل المستوى بي أو بي٢.
وتعتبر الذيرزينوس من أشد الديناصورات خطراً في اللعبة، وبسبب جسمها الضخم وبنيتها القوية تستطيع تحمل كم هائل من الطلقات، وتمتلك هجمات قوية تفوق بكثير قوة هجمات الرابتور.
وتتواجد الذيرزينوس على شكل أزواج، وهذا يجعلها تهديداً حقيقياً لحياة لاعبتك..

هجوم الذيرزينوس

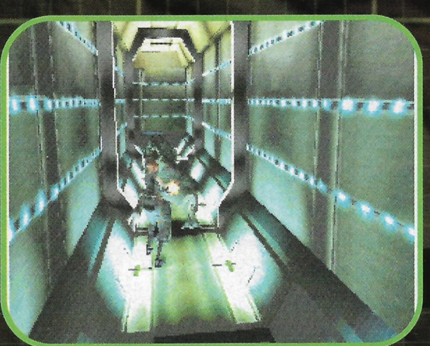
للذيرزينوس عدة هجمات قوية وتكفي هجمتين لقتل لاعبك، فقد تقوم الذيرزينوس بإلقائك على الأرض ثم تمزقك بمخالبها الحادة، أو تعضك وتحملك بين فكيها ومن ثم تلقيك جثة هامدة.
ورغم أن الذيرزينوس ليست في سرعة الرابتور لكنها تستطيع جعل الأرض تهتز تحت قدميك أثناء مطاردتها لك، ولضخامة حجمها فمن الصعب تجاوزها، خاصة في بعض الممرات الضيقة.



هذه العمالقة تشكل تهديداً على حياة ريجينا.

الهجوم المضاد

تمتلك الذيرزينوس بنية جسمانية صلبة لذلك تحتاج إلى مشط ذخيرة كامل من رصاص البندقية أو ثلاث طلقات من قاذفة القنابل للقضاء على الواحد منها.
ولأنه من الصعب تجاوز الذيرزينوس فمن الأفضل استخدام الأسهم المخدرة عليها لتخديرها ومن ثم اطلق النار عليها بسرعة، طبعاً ستستيقظ الذيرزينوس وتحاول الهجوم عليك، ولكنك ستلاحظ أن المخدر وقد أنقص من طاقتها قليلاً فتابع إطلاق النار حتى تقضي عليها..



سيتطلب القضاء على الذيرزينوس مجهوداً كبيراً منك وعدداً كبيراً من الطلقات النارية، ولكن أن تقتل اثنين منهما معاً دون تعريض حياة لاعبتك للخطر أمر مستحيل.

تي - ريكس

تسيظهر لك ملك الديناصورات عدة مرات في اللعبة بشكل مفاجئ يوقف نبضات قلبك ويبث الرعب في أجزاء جسمك. وفي كل مرة تقابل فيها هذا الوحش المرعب ستطلق عليه النار وتركض من أمامه لأنك لن تستطيع قتله في المرات الأولى من تلك المواجهات..

هجوم تي-ريكس

ببساطة عضة واحدة من تي ريكس تعني نهاية اللعبة، ولكن لدي التي-ريكس هجمات أخرى فقد ينطحك برأسه، ليقذفك إلى آخر الغرفة، وحتى صوته المخيف قد يجعل لاعبتك تفقد السيطرة.. ولكن التي-ريكس بطيء نسبياً، فتستطيع تفادي هجماته إذا تحركت بسرعة وفي كل مرة تهرب من بطش التي-ريكس لن تصدق أنك مازلت على قيد الحياة.



عضة واحدة من التي-ريكس كفيلة بالقضاء عليك

الهجوم المضاد

فقط باستخدام البندقية وقاذفة القنابل تستطيع القضاء على التي-ريكس وفي الحالات التي يصبح استخدامك للأسلحة أمراً محتوماً، استخدم البندقية وعبئها بأقوي الطلقات المتوفرة في حوزتك، أما الأسهم المخدرة فليس لها أي مفعول يذكر على التي-ريكس، وعند قرب نهاية اللعبة ستتمكن من القضاء على هذا الديناصور.

تطوير الأسلحة

في داينو كرايسيس توجد ثلاثة أسلحة فقط، ولكن تستطيع تطوير هذه الأسلحة بإضافة بعض القطع لتشكيل أسلحة جديدة أقوى من الأسلحة الأصلية، وذلك عبر تجولك في أرجاء المباني. وستجد أيضاً أنواع مختلفة من الذخائر لتزيد من فعالية الأسلحة.

وفي هذا الباب سنعطيك فكرة واضحة عن تطوير الأسلحة ومعلومات مفصلة عن الذخائر واستخدامها.



مسدس جلولك ٣٤

تصل للجزيرة وبحوزتك هذا المسدس النمساوي الصنع، وهو سريع الطلقات ولكنه أيضاً أضعف سلاح في اللعبة، وتستخدم معه رصاص ٩ملم برابلوم.

التطوير:



جلولك ٣٥

ستجد قطعة التطوير في الخزنة في غرفة الجلوس في الدور الثاني، استخدم القطعة على المسدس لتحصل على جلولك ٣٥، وهذا سلاح متميز لأنك تستطيع استخدامه مع رصاص برابلوم ٩ملم ورصاص ٤٠ اس آند دبليو القوية.



المنظار

ستجد في غرفة المكتبة الموجودة (دورB1) منظاراً للمسدس، وبإضافة هذا المنظار لجلولك ٣٥ ستزيد من دقة تصويبك.



الذخائر

١-رصاص ٩ ملم برابلوم: وهي الطلقات العادية لمسدس جلولك ٣٤ وجلولك ٣٥. تستطيع حمل ٣٤ رصاصة في قائمة الأدوات، وستجدها في علب تحوي كل علبة على ١٥ رصاصة.



٢-رصاص ٤٠ اس آند دبليو: وهي أقوى من رصاص البرابلوم وتستخدم مع مسدس جلولك ٣٥ وتستطيع حمل ٣٠ رصاصة منها في قائمة الأدوات، وستجدها في علب، وتحتوي كل علبة على ١٥ رصاصة.

بندقية موديل بي آ ٣

وهي أقوى من المسدس وأكثر فعالية وتأثيراً على الديناصورات ولكن من الصعب الحصول على ذخائرها، وتستطيع تعبئتها بالأسهم المخدرة وحتى المسمومة منها. وتجد البندقية في غرفة الجلوس بجانب الدولاب.

التطوير ستوك



ستجد قطعة التطوير هذه خلف رف في مختبر الدكتور كيرك السري في الطابق بي ١ وعند استخدامها ستلاحظ أن وقت تعبئة البندقية لإطلاق رصاصة جديدة أصبح أقصر بعض الشيء. الآن يمكنك إطلاق النار بشكل متتابع.

سباس ١٢



ستجد قطعة التطوير هذه في غرفة «إختبار التوازن» خلف الصندوق المغلق، وعند دمجها مع البندقية ستحصل على بندقية سباس ١٢ القاتلة. الآن أصبح بإمكان البندقية إطلاق الرصاص بشكل سريع ومتتابع.

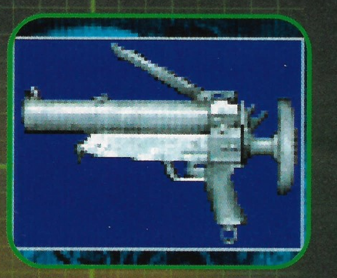
الذخائر:



١-رصاص باك شوت وهي الطلقات العادية للبندقية، وعند اطلاقها تنتشر لتغطي منطقة واسعة. تستطيع حمل ١٠ رصاصات في قائمة الأدوات، وستجدها في علب، وتحتوي كل علبة على ٥ رصاصات.

٢-رصاص سلاج: هذه الرصاصات أبعد مدى من رصاص باك شوت وتنتشر بشكل أكبر وتأثيرها عظيم على مختلف الديناصورات في اللعبة، وتستطيع حمل ١٠ رصاصات في قائمة الأدوات، وستجدها في علب، تحتوي كل علبة على ٥ رصاصات.

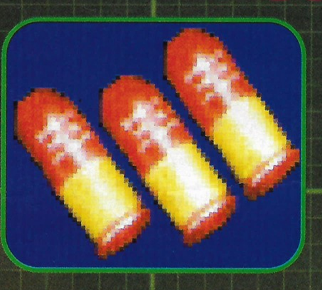
قاذفة القنابل اتش كي



هذه أقوى أسلحة لعبة داينو كرايسيس وتطلق قنابل شديدة الإنفجار وقد صنعت من قبل هكلير وكوتش بألمانيا. ولكن قاذفة القنابل بطيئة لذلك من الأفضل عدم استخدامها مع اثنين من الديناصورات أو عندما تكون معرضا لهجوم سريع منها. وستحصل على قاذفة القنابل قرب نهاية اللعبة في مهبط الطائرات.

التطوير

كوستوم:



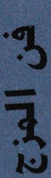
ستجد قطعة التطوير هذه في منطقة المستودع خلف باب المستوى ء وعند دمجها ستجعل قاذفة القنابل تطلق النار بشكل مستمر.

الذخائر



١-القنابل المتفجرة: هذه الذخيرة قوية للغاية وسوف تقضي على أشد أعدائك بطلقات قليلة. وتستطيع حمل ٦ قنابل في قائمة الأدوات، وستجد منها ٣ قنابل في كل مرة.

٢-القنابل الحارقة: لها نفس مفعول القنابل، ولكنها تشعل النار في العدو للمزيد من التأثير، وتستطيع حمل ٦ قنابل حارقة في قائمة الأدوات.





فن المزج

واحدة من أحسن الإضافات للعبة داينو كرايسيس وهو إمكانية مزج مجموعة كبيرة من الأدوات والمواد لتكوين مواد جديدة أو زيادة مفعول نفس المواد.

وأيضاً سيصبح المزج عنصراً أساسياً عندما تمتلىء قائمة الأدوات بالكامل، فتقوم بالمزج لإيجاد خانات خالية في قائمة الأدوات.

وتنقسم كل أداة من حيث قوتها إلى ثلاث مستويات، فالأداة التي تحمل الرمز ++ في نهاية اسمها هي الأقوى مفعولاً. وهناك ستة أنواع من علب الإسعافات، بما في ذلك علبة الإسعافات خضراء اللون، وهي تسكّن الألم لفترة محدودة، ولكنها لا تعالج الإصابات ولا توقف النزيف.

ويوجد أيضاً أربع أنواع من الأسهم المخدرة، ومواد أخرى تساعد في عمليات المزج مثل ملتبليرس وهي تضاعف عدد الأداة بواحد، والمقويات تزيد مفعول الأداة مستوى واحد.

وعندما تمزج أداتين من نفس النوع ومختلفتين في المفعول ستحصل على أداة تحمل مفعول الأداتين، مثلاً أمزج علبة إسعافات تملأ عداد الطاقة مع علبة توقف نزيف الدم فتحصل على علبة إسعافات تملئ عدد الطاقة وتوقف النزيف.

وعندما تمزج أداة مع أخرى أعلى منها مستوى، ستكون أداة أعلى من الأولى بمستوى واحد.

أعلى أداة في علب الإسعافات هي علبة الإعادة، وفي الأسهم المخدرة أشدها مفعولاً هي الأسهم المسمومة، وستجدهما خلال اللعبة، وتستطيع تكوينهما بخلط مواد معينة في شاشة المزج، وللحصول على علبة الإعادة أمزج بين علبتين حمراوين مستوى ++.

ولتكوين الأسهم المسمومة امزج علبة الإعادة مع أقوى الأسهم المخدرة مستوى ++.

قم بالكثير من عمليات المزج في شاشة المزج ولا تخف من أن تخفق في تلك العمليات، لأن الشاشة توضح لك نوع الأداة التي ستحصل عليها قبل إتمامك عملية المزج، وتستطيع إلغاء أمر المزج قبل إتمام العملية.



في شاشة المزج تستطيع مزج أنواع متعددة من الأدوات لتكوين أدوات جديدة أشد مفعولا من علب الإسعافات والأسهم المخدرة.

الحل الكامل

الجزء الأول

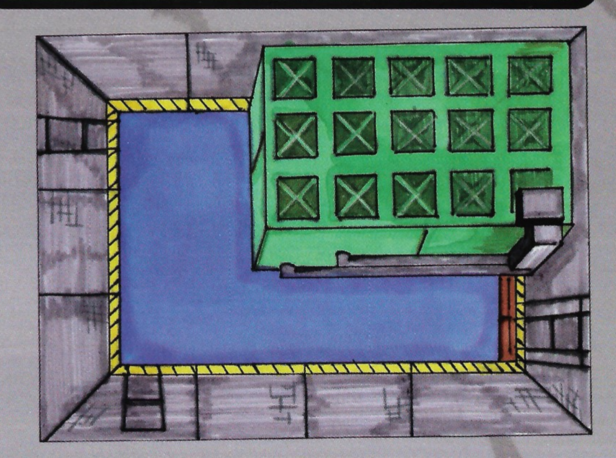
تفيد السجلات السابقة أن الدكتور كيرك كان يحاول إيجاد مصدر للطاقة النظيفة يسمى الطاقة الثالثة، وقد تساعد هذه الطاقة في حل مشاكل العالم من حيث الاحتياج المستمر للطاقة، وقد طلب الدكتور كيرك المزيد من الدعم المادي من حكومته ولكن طلبه قد رفض، وبعدها بفترة بسيطة أشيع أن الدكتور أدوارد كيرك قد قضى نحبه في الانفجار الذي حدث في مختبره.

مضى على هذا الحادث ثلاث سنوات، ثم وصلت معلومات أن هناك تجارب غامضة تحدث في جزيرة ايبس، فتسلل أحد أعضاء فريقك ويدعى توم للجزيرة متنكراً على هيئة باحث، وهناك وجد أن الدكتور كيرك سليماً معافى.

البداية

الآن مهمتك أن تتسلل للمختبر السري الموجود في جزيرة إيبس وتبحث عن الدكتور كيرك وتعيده إلى وطنه، وأثناء هبوطك بالمظلات أنت ورفاقك جيل وريك وكوبر، يفترق عنك كوبر، وعند تجمعكم أنت ورفاقك على الأرض لا تجد أي أثر لكوبر.

عندها يخبرك قائد الفريق جيل أن لن يذهب للبحث عن كوبر وأن تركيزه منصب على المهمة وهي أن يدخل إلى المبنى ويجد الدكتور كيرك، أما ريك فيغضب بعض الشيء من برود جيل تجاه كوبر ولكنه يمضي مع المجموعة تجاه المبنى.. في هذه الأثناء يواجه كوبر خطراً مميتاً، وستواجه أنت نفس الشيء في الدقائق القادمة.



تغيير في الخطة

١- تبدأ اللعبة بمقطع سينمائي، وعندما تصل إلى السور تجد جيل يفحصه بعدها تستطيع التحكم في لاعبتك.



جيل يفحص السور ويخبرك أن حيوانا قد اخترق السور وقضى على الحراس.

٢- افحص الساحة الصغيرة خلف جيل.

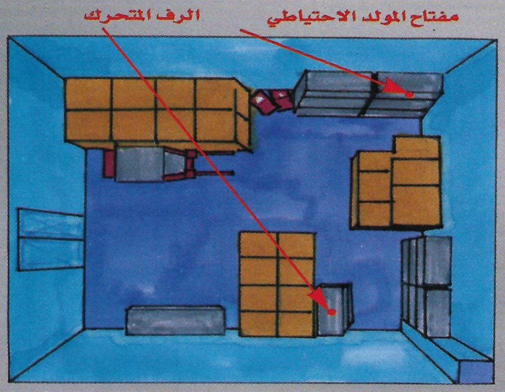
٣- ادفع الصندوق الموجود عند السياج، والتقط علبة الأدوات.





أول أداة ستجدها مخبأة خلف الصندوق. فابحث في كل مكان وافحص كل شيء.

٤- أرجع لجيل، وادخل الباب الأخضر المزدوج.



٥- ادفع الرف الموجود في الزاوية اليمنى من المستودع، وخذ الأداة. الآن اذهب للزاوية اليسرى وخذ مفتاح منطقة المولد الاحتياطي.

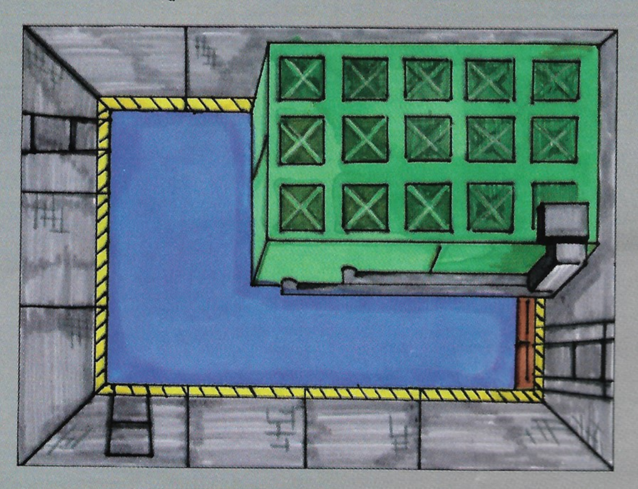

مفتاح المولد الاحتياطي موجود في الخلف عند الزاوية.

٦- اخرج من المستودع.

الاكتشاف الرهيب

المفتاح الذي وجدته هو لمنطقة المولد الاحتياطي، ولكن للأسف لن يبقى معك طويلاً، لأنك حالما تخرج من الباب وتكلم جيل سيأخذ جيل المفتاح ولا يدعك تفحص تلك المنطقة، ولكن بصفته رئيس الفريق فأنت تثق به وتعرف أنه يعرف ما يفعله، عندما تتجه للباب ستسمع اتصالاً من ريك تخبرك أنه قد أصبح بالامكان الدخول للمولد لذلك اتجه لذلك الطريق، وعند وصولك ستجد هناك جثة مقطوعة إلى نصفين بفعل حيوان شرس للغاية..

٧- بعد وصول جيل اتبعه حتى تصل إلى طريق يؤدي إلى المولد.

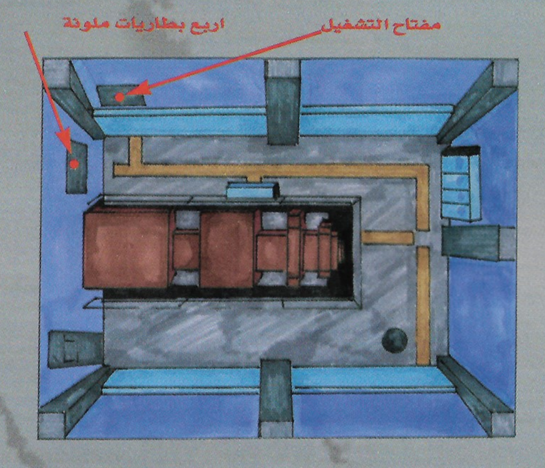


٨- أمش إلى آخر الممر، وافحص الجثة وخذ الأداة.

ليست طريقة جميلة أن تستولي على أداة من شخص ميت.

إعادة التيار الكهربائي

٩- ادخل غرفة المولد الاحتياطي، وهناك ستجد أربعة مفاتيح تشغيل وأربعة بطاريات مختلفة الألوان.



١٠- رتب البطاريات بنفس طريقة ترتيب المفاتيح، وهي كالآتي: من اليمين أبيض، أخضر، أزرق، أحمر.
١١- اضغط مفتاح التشغيل لجعل المولد يعمل.



رتب البطاريات بنفس طريقة ترتيب مفاتيح التشغيل، لجعل المولد يعمل.

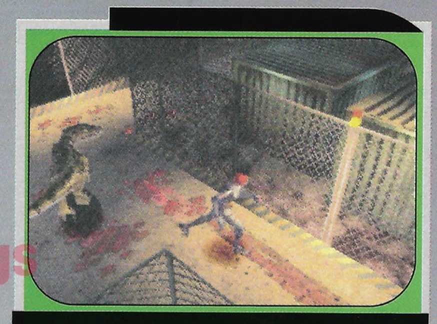
لغز البطاريات

المطلوب منك الآن هو إيصال التيار الكهربائي للمبنى لتتمكن من التجول فيه. فبعد أن تدخل غرفة المولد، امش في الممر حتى تصل إلى أربع مفاتيح تشغيل مرتبة من اليمين كالآتي أبيض، أخضر، أزرق، أحمر وهناك أيضاً أربع بطاريات، رتب البطاريات بنفس ترتيب ألوان مفاتيح التشغيل الأربعة، ثم اضغط المفتاح، على الجهة اليمنى لتشغيل المولد.

١٢- بعد توصيل الكهرباء للمبنى، أخرج من غرفة المولد، واتبع خط الدم على الأرض.

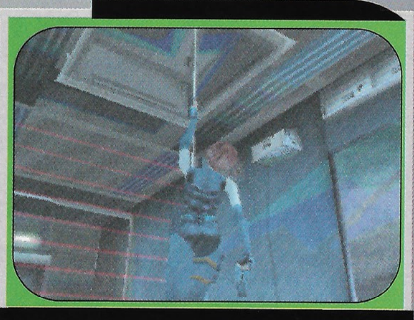
أول مواجهة مع الرابتور

١٣- بعد نهاية المقطع ا لسينمائي، كن على حذر لأن أحد ديناصورات الرابتور ستنقض عليك من خلف الصناديق، اهرب من الرابتور واعبر البوابة واتجه لليمين..



تستطيع قتل الرابتور إذا أردت، لكن من الأفضل دائماً أن تهرب لتوفير الذخائر..

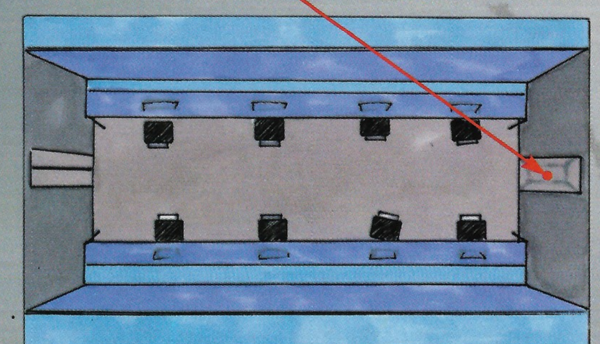
١٤- ادخل المبنى، وأذهب باتجاه غرفة التحكم حتى تصل إلى سياج من الليزر.
١٥- تسلق الفتحة، وأمش في ممر التهوية ثم أنزل من الفتحة.



لا تستطيع اجتياز سياج الليزر في الوقت الحالي. لذلك اصعد لفتحة التهوية لتصل لغرفة التحكم ولا بد أن هذا هو نفس الطريق الذي سلكه ريك.

١٦- أمش في الممر واستدر لليمين ثم خذ الأداة الموجودة على الأرض.
١٧- ادخل الباب الذي فوقه لمبة خضراء لتصل لغرفة التحكم.

غرفة التحكم



بفضل مهارة ريك أصبح بإمكانك تشغيل بعض أسيجة الليزر وإطفائها يدوياً للوصول إلى أماكن أخرى في المنطقة. لكن ما يزال الطابق الأول يعج بالديناصورات، والى الآن ليس هناك أي أثر للدكتور كيرك أو لأعضاء فريقك المفقودين رغم أنك قد أوصلت التيار الكهربائي، إلا أنه ما يزال هناك جزء كبير من المبنى ما يزال غارقاً في الظلام، عليك أنت وريك تفقد الطابق الأول قبل المضي قدماً لباقي أجزاء المبنى.

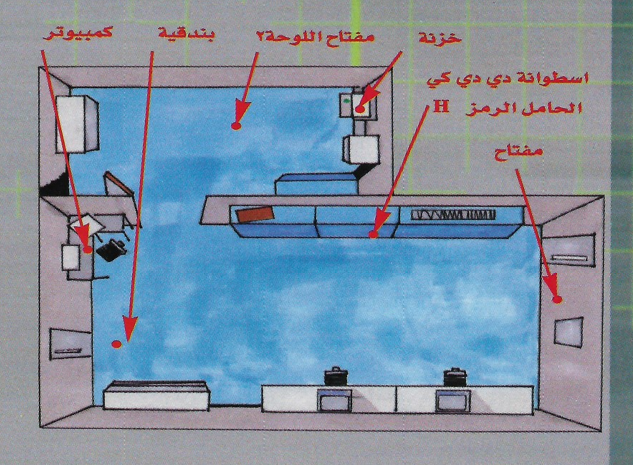


ستقابل ريك داخل غرفة التحكم لتقرر ما هي الخطوة القادمة.

١٨- بعد مقابلة ريك، أخرج من غرفة التحكم واذهب لليمين.

العثور على البندقية واسطوانة دي دي كي

١٩- ادخل غرفة الإدارة.





غرفة الإدارة هي أول نقطة حفظ وستجد بها العديد من الأدوات والأدلة، لذلك افحص الغرفة بدقة.

٢٠- خذ البندقية.
٢١- اضغط مفتاح التشغيل الموجود عند المخرج.
٢٢- افحص الكومبيوتر واقرأ البريد الإلكتروني، ثم خذ اسطوانة دي دي كي الحاملة الرمز H ، وقابس صندوق الطوارئ الموجود على الرف.
٢٣- ادخل الغرفة المجاورة، وافحص الجثة وخذ مفتاح اللوحة رقم ٢، بالنسبة للخزنة فلن تستطيع فتحها الآن.
٢٤- ارجع لغرفة الإدارة ثم أخرج من الباب الثاني واحفظ اللعبة.

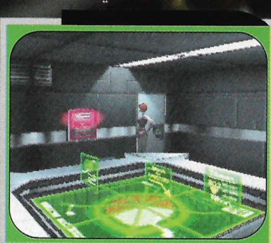


نظام الدي دي كي هو نظام الكتروني يغلق معظم أبواب المناطق المهمة، ولفتح تلك الأماكن تحتاج اسطوانتي الشفرة والإدخال.

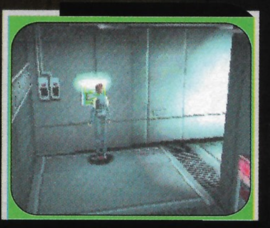
صناديق الطوارئ

خلال اللعبة ستجد مجموعة من صناديق الطوارئ مختلفة الألوان، وهذه الصناديق مهمة لتخزين الأدوات التي لا تحتاجها في الوقت الحالي وأيضاً لترتيب الأدوات التي تحملها في قائمة الأدوات، وستجد هذه الصناديق قبل أي معركة مهمة مع تي-ريكس أو الديناصورات الأخرى.

وتختلف الأدوات الموجودة من صندوق إلى آخر وذلك حسب لون الصندوق. وأول صندوق طوارئ تجده هو صندوق أخضر اللون وموجود قرب غرفة التحكم. ولفتح صناديق الطوارئ تحتاج مفتاح صندوق الطوارئ أو قوابس، ويختلف عدد القوابس التي تحتاجها من صندوق لآخر، فلفتح الصندوق الأخضر تحتاج لقابس واحد فقط، أما لفتح الصندوق الأحمر فتحتاج لقابسين، وتحتاج ثلاثة قوابس لفتح صندوق الطوارئ الأصفر، وبعد فتحك لأي صندوق طوارئ تستطيع فتح الصندوق المشابه له في اللون من أي مكان من أرجاء اللعبة.



تحتوي صناديق الطوارئ الحمراء على ذخائر مخدرة ومواد تخدير.



تحتوي صناديق الطوارئ الخضراء على بعض علب الاسعافات والذخائر.



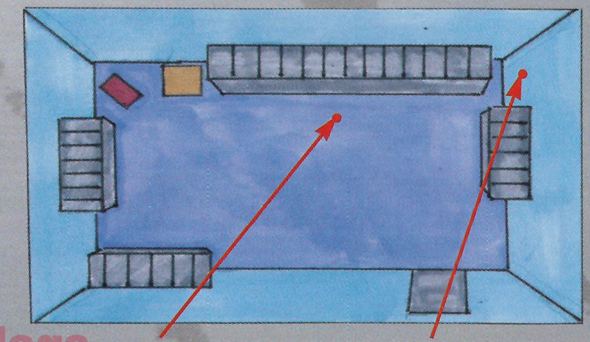
تحتوي صناديق الطوارئ الصفراء على ذخائر وأسهم مخدرة ومواد تخدير وعلب إسعافات.

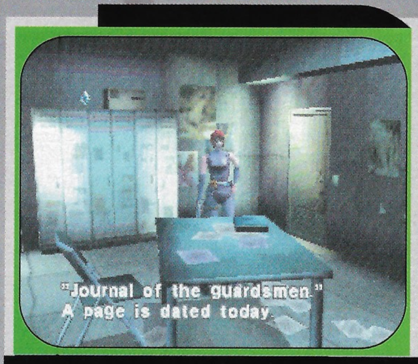


في داخل صناديق الطوارئ تستطيع أخذ بعض الأدوات وأيضا تستطيع الدخول على جميع صناديق الطوارئ من نفس اللون لتأخذ الادوات التي وضعتها.

غرفة الملابس

٢٥- بعد أن تتلقى إتصالاً من ريك، تجاوز ديناصور الرابتور، وادخل الباب البني اللون لغرفة الملابس، اقرأ صحيفة الحراس، لتحصل على الرقم السري للخزنة الموجودة بغرفة الإدارة، والرقم هو ٠٤٢٦.
ملاحظة إذا لم تقرأ صحيفة الحراس فور دخولك للغرفة فقد تتبعك الرابتور إلى داخل الغرفة.





اقرأ صحيفة الحراس لتحصل على الرقم السري للخزنة الموجودة في غرفة الإدارة والرقم هو ٠٤٢٦، في داخل الخزنة ستجد مفتاح باب المدخل الرئيسي.

٢٦- الآن خذ اسطوانة الإدخال من أعلى الدولاب، وانتظر حتى تتوقف الرابتور عن الهجوم ثم التقط علبة الأدوات الموجودة في أقصى الغرفة.
٢٧- أخرج وارجع للممر واطفئ سياج الليزر، وبعد عبورك شغل السياج مرة أخرى لمنع الرابتور من المرور خلفك.



استخدم سياج الليزر لابقاء الرابتور بعيداً عنك.

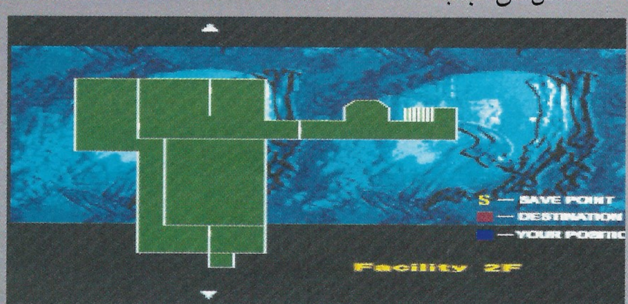
المدخل الرئيسي

٢٨- ادخل من الباب المزدوج، وخذ الأداة الموجودة أسفل الدرج ثم أصعد للدور الثاني وخذ الأداة التي هناك.



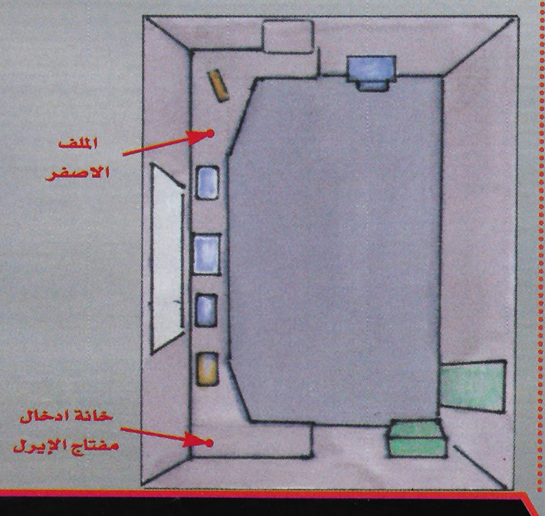
من المدخل الرئيسي تستطيع الصعود للدور الثاني، وتستطيع الخروج للساحة الخارجية للمبنى عن طريق باب المدخل الرئيسي.

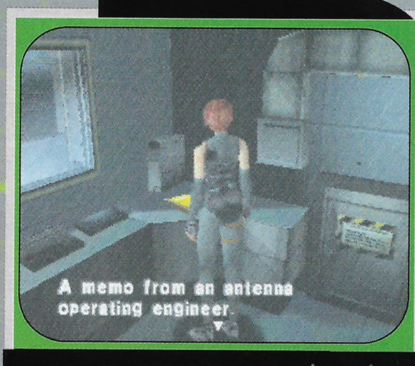
٢٩- الآن ادفع الحجر وخذ الأداة الموجودة خلفه..
٣٠- أدخل من الباب.



منطقة الاتصالات

٣١- تجاوز الرابتور الموجود في الممر واركض لآخر الممر وادخل الباب المؤدي لمنطقة الاتصالات.
٣٢- ادخل الباب الموجود على اليمين لغرفة الاتصالات اللاسلكية.





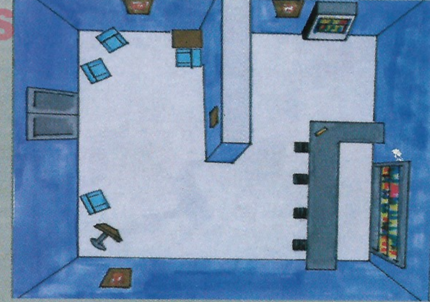
اقرأ الملف الأصفر الموجود في غرفة الاتصالات اللاسلكية لتحصل على الرقم السري للخزنة الموجودة في الدور الثاني.

٣٣- افحص خانة ادخال مفتاح الهوائي واقرأ الملف الأصفر لتحصل على الرقم السري للخزنة الموجودة في غرفة الجلوس بالدور الثاني، والرقم هو ٨١٥٩ الآن أخرج وارجع للقاعة في الدور الثاني.

٣٤- اقتل الرابتور الموجود في القاعة (إذا لم تقتله فسوف يتبعك إلى الغرفة)

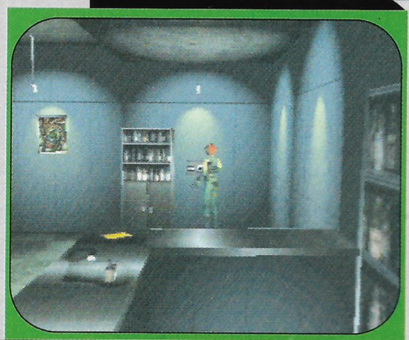
٣٥- اعبر الباب المزدوج وادخل لغرفة الجلوس واقتل الديناصور.

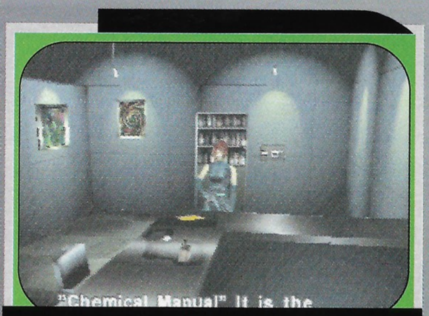
العثور على قطعة تطوير المسدس



٣٦- التقط الأداة واتجه للخزنة الموجودة في الخلف على الجانب الأيسر.

٣٧- ادخل الرقم السري الذي حصلت عليه من غرفة الاتصالات، لتأخذ قطعة تطوير المسدس.


ادخل الرقم السري ٨١٥٩ لفتح الخزنة الموجودة في غرفة الجلوس في الدور الثاني، وفي الخزنة ستجد قطعة تطوير للمسدس ليصبح جلوك ٣٥.



اقرأ النشرة الطبية لتحصل على معلومات مفيدة عن مزج المواد الكيميائية.

٣٨- أخرج من غرفة الجلوس والتقط الأداة الموجودة في القاعة.

الدخول لغرفة المدير

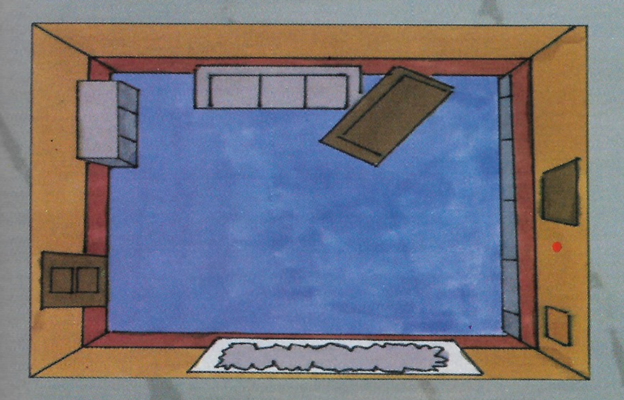
٣٩- افتح الباب الخشبي المغلق بإدخال اسطوانتي دي دي كي.

استخدم اسطوانة دي دي كي

خلال اللعبة ستجد مجموعة من اسطوانات الدي دي كي لتفتح بها مجموعة من الغرف الموصدة، والممرات المقفلة. ولفتح باب غرفة المدير تحتاج لوضع اسطوانتي الادخال والشفرة الحاملتين للرمز H فإسطوانة الشفرة ستعطيك مجموعة من الحروف واسطوانة الادخال ستعطيك مجموعة أخرى من الحروف. الآن اشطب الحروف المتشابهة (ستجد مثالاً توضيحياً في الملف الأصفر الموجود في غرفة الاتصالات اللاسلكية) والحروف الباقية ستكون كلمة السر المطلوبة ادخلها لفتح الباب..



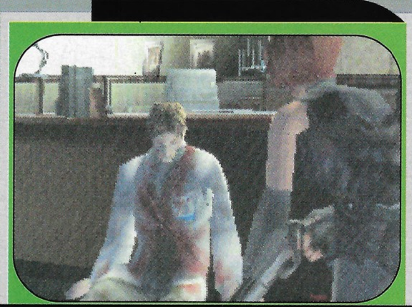
لا يكفي وضعك لاسطوانتي الشفرة والادخال، فهناك لغز بسيط يتوجب عليك حله والكلمة هي Head.



٤٠- عند وضع اسطوانتي الشفرة والادخال، سيطلب منك إدخال الكلمة السرية وهي Head، الآن ادخل غرفة المدير والتقط الأداة الموجودة في زاوية الغرفة اليسرى.
٤١- خذ اسطوانة الإدخال الحاملة للرمز N من الرف الموجود خلف المكتب.

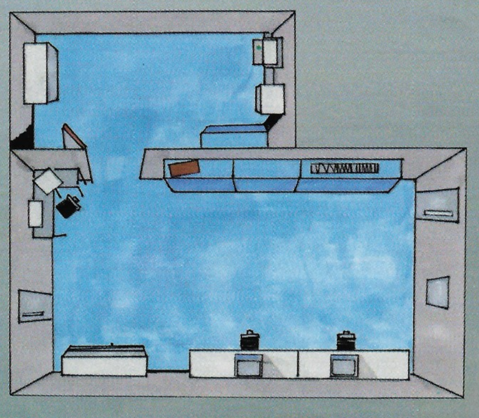
عندما تدخل غرفة المدير ستجد عالماً في الرمق الأخير وسيعطيك مفتاح اللوحة رقم ١ والمطابق لمفتاح اللوحة رقم ٢ الذي وجدته في غرفة الإدارة عند الجثة. وسيخبرك العالم معلومات عن الدكتور كيرك وأنه متورط مع حكومات معادية، بعدها ستكشف أن هناك خزنة خلف إطار اللوحة تحتاج لفتحها بالمفتاحين اللذين بحوزتك ورقم سري - تذكر هذا المكان لأنك سترجع إليه مرة أخرى.

٤٢- اتجه للاطار الموجود خلف المكتب في أقصى اليمين.
٤٣- ضع مفتاحي اللوحة ١ و٢ في الخانتين الموجودتين في الإطار.
٤٤- بعد ذلك ستتعرض لهجوم مباغت من قبل التي-ريكس، تجنبه واخرج من الغرفة.
٤٥- عند خروجك من غرفة المدير، ستجد رابتور بانتظارك، تجاوزه وارجع لنفس غرفة المدير - ستلاحظ أن التي-ريكس قد اختفى، الآن إبحث عن أي أداة قد نسيت أخذها.

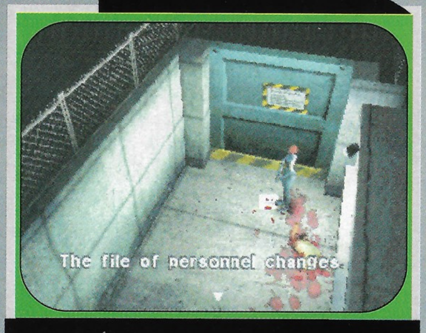

في داخل غرفة المدير عالم مصاب يمتلك بعض المعلومات عن دكتور كيرك. بعد أن تحدثه افحص الغرفة جيداً، وخذ الأدوات واخرج لأن تي-ريكس سيهاجمك قبل خروجك من الغرفة.

المدخل الرئيسي والساحة الأمامية

٤٦- ارجع للدور الأول وادخل غرفة الإدارة الموجودة عند ممر الإدارة..



٤٧- ادخل الرقم السري ٠٤٢٦ الذي وجدته في غرفة الملابس لتفتح الخزنة.
٤٨- خذ الأداة ومفتاح المدخل الرئيسي من داخل الخزنة، واحفظ اللعبة قبل خروجك.
٤٩- اخرج وارجع للمدخل الرئيسي واستخدم المفتاح لفتح باب المدخل الرئيسي ثم اخرج للساحة الأمامية، اتبع الطريق الأيسر واستدر حول الشجيرات حتى تصل للجثة.
٥٠- افحص الجثة وخذ الأداة وخذ اسطوانة دي دي كي..
٥١- افحص مذكرة الموظفين الموجودة على الأرض وارجع مرة أخرى للمدخل الرئيسي.

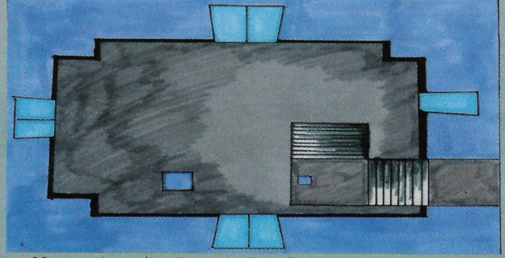

الساحة الأمامية للمبنى خالية من لأعداء.

The file of personnel changes.

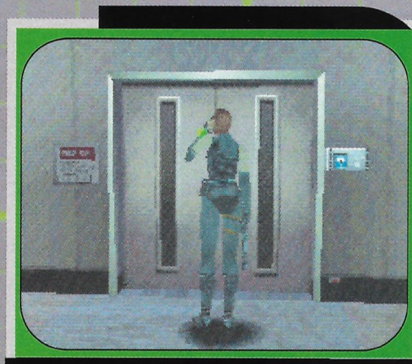
تحتوي مفكرة الموظفين على معلومات عن الأبحاث السابقة والأبحاث الحالية وستعرف أن باحثاً جديداً أنضم لفريق العمل في مختبرات الطاقة الثالثة ببطاقة رقم ٥٧٠٣٦ .

التوجه لغرفة التدريب

٥٢- اتجه للجانب المعاكس للمدخل الرئيسي واذهب للباب المزدوج المقفل بعدها سيتصل بك ريك ويخبرك أن تتجه لغرفة التدريب.



٥٣- استخدم اسطوانتي الإدخال والشفرة الحاملة الرمز N وادخل الكلمة Newcomer لتصل إلى قاعة المصعد.

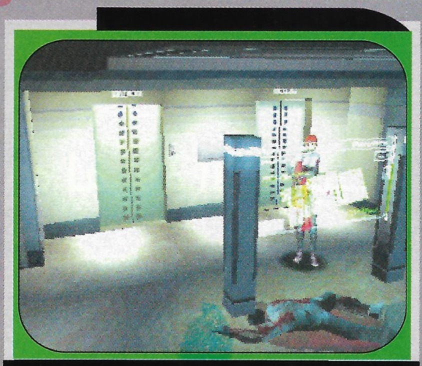

شاهد ريك شخصاً يتجه لغرفة التدريب فيطلب منك الذهاب والتحري عن ذلك.



في هذا اللغز اشطب كل الحروف التي تكررت في الاسطوانة الثانية من كل مرة تجدها وهي الحروف A, B, D, F, G, H والحروف المتبقية تعطيك الكلمة المطلوبة وهي NEWCOMER.

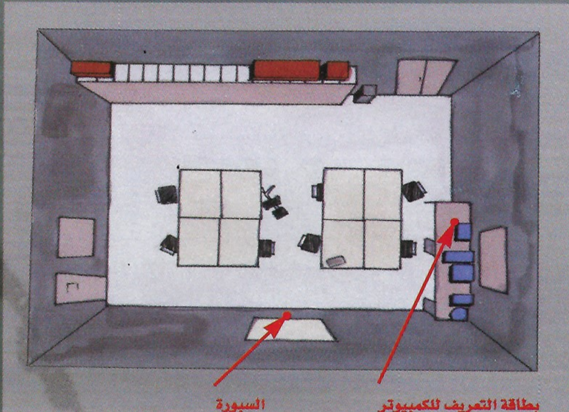
٥٤- خذ القابس الموجود في الزاوية اليمنى واستخدمه مع القباس الذي بحوزتك لفتح صندوق الطوارئ الأحمر، وضع فيه أي أدوات لا تحتاج لاستخدامها في الوقت الحاضر..

٥٥- أفحص الخريطة الموجودة في وسط الغرفة .


لسوء الحظ لا تستطيع استخدام المصعد، لكن على الأقل حصلت على خريطة للمنطقة.

٥٦- ادفع الصندوق الموجود قرب الجدار وخذ الأداة.

٥٧- ادخل من الباب الأيسر وأوقف سياج الليزر، ثم ادخل من الباب الأيسر واقتل الرابتور الموجودة هناك..



الاتصال بالسيد بيكر

٥٨- افحص الكتاب الأحمر، والسبورة البيضاء، والهاتف والكومبيوتر، لتحصل على كم هائل من المعلومات المفيدة.

٥٩- خذ الأداة الموجودة عند الزاوية.

في غرفة المكتب وبعد أن تقضي على الرابتور المتوحش، اقرأ الكتابة الموجودة على السبورة، وستعرف أن ١٥٠ شخصاً قد قتلوا بإنفجار أثناء تجربة للطاقة الثالثة قبل ثلاث سنوات، وأن فريق الباحثين هنا يقومون بنفس التجربة تحت اجراءات أمنية مشددة، لأن شخصاً ما قد حاول تزوير بطاقة تعريف في اليوم الماضي.
جهاز الكومبيوتر هنا يستخد م لصنع بطاقات تعريف للدخول للمستوى ١ و٢ والمنطقة بي١، وللدخول لمناطق جديدة تحتاج لبطاقة تعريف وبصمات أصابع ورقم تسجيل، ورقم السجل الموجود هنا هو باسم شخص يدعى بول بيكر. وعلى السبورة رقم بيجر السيد بيكر، فتوجه للهاتف واتصل بالسيد بيكر.


ترجع لهذه الغرفة بعد أن تجد بطاقة التعريف وتحصل على بعض بصمات الأصابع، لكن الآن تخلص من الرابتور.

٦٠- أخرج وارجع للممر.

٦١- عند وصولك الممر الموجود قرب غرفة التدريب ستجد ديناصور رابتور في انتظارك، اهرب من الرابتور واتجه لغرفة التدريب.

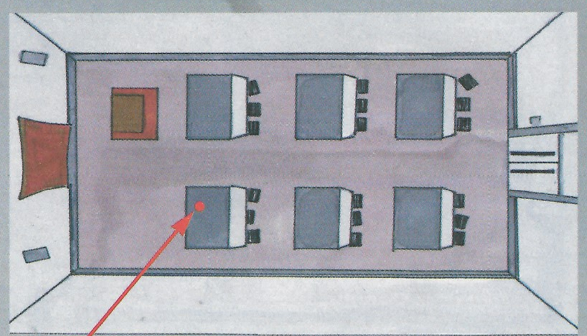
٦٢- اضغط المفتاح الموجود على الجانب الأيسر لتشغيل البخار - هذا سيعيق الرابتور لفترة محدودة.

استخدم البخار لصد هجوم الرابتور الشرس.

٦٣- افحص الجثة وخذ القابس.

داخل غرفة التدريب

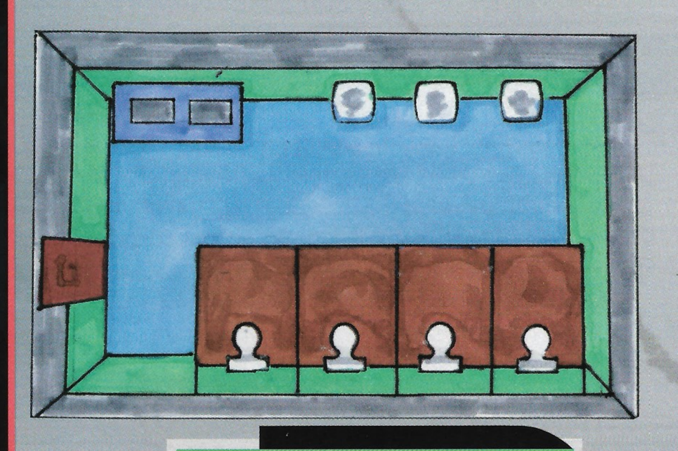
٦٤- ادخل غرفة التدريب وخذ مفتاح المولد الاحتياطي.




بعد اخذ المفتاح الموجود في غرفة التدريب سينقض عليك الرابتور عبر السقف.

في داخل غرفة التدريب ستتعرض لهجوم مفاجئ من الرابتور ولكن لحسن الحظ يهرع جيل لانقاذ حياتك، ثم يتوجه بعدها لغرفة التحكم ليطلب من ريك إصلاح جهاز الراديو.

٦٥- اخرج من غرفة التدريب وسر في الممر، حتى تصل إلى فتحة التهوية.
٦٦- اصعد لفتحة التهوية وانزل من الفتحة الثانية لتصبح في الحمام.

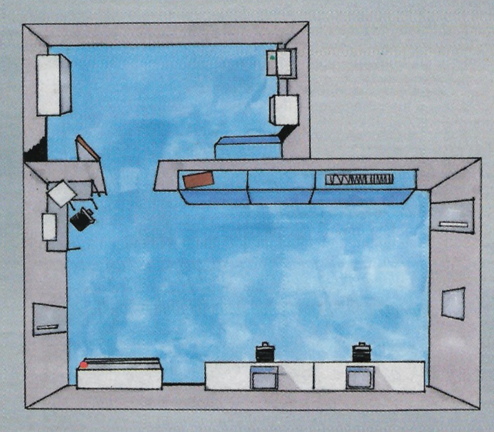


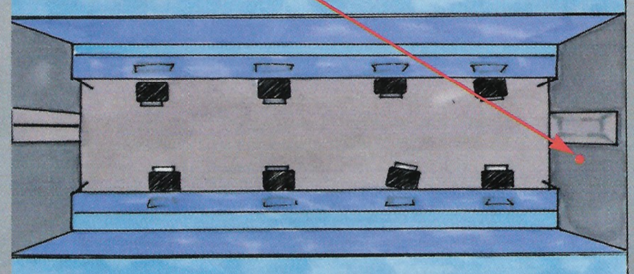

انزل من فتحة التهوية للحمام.

٦٧- أخرج من الحمام واتجه للمدخل الرئيسي.

العودة لغرفة التحكم

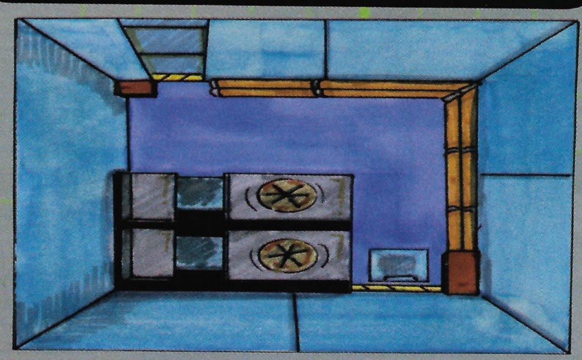
٦٨- الآن ارجع لغرفة التحكم، واقتل الرابتور في طريقك.





٦٩- بعد مقابلة ريك وجيل أخرج من غرفة التحكم واعبر من خلال غرفة الإدارة ومنها للمدخل الرئيسي لتصل الساحة الخلفية للمبنى عند بداية اللعبة.

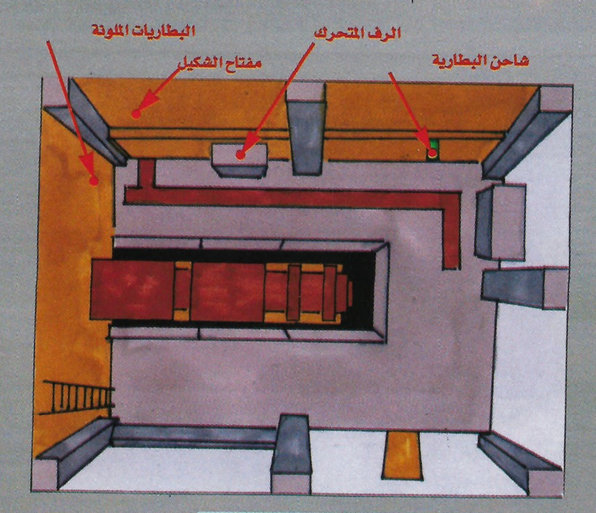
عندما تعود أدراجك إلى غرفة التحكم لتقابل ريك وجيل. ستتوجه لوصل التيار الكهرباء للطوابق السفلى لتتمكن من فحص المناطق السرية الموجودة تحت الأرض.



٧٠- استخدم المفتاح لفتح باب الساحة الخلفية المؤدية للمولد الاحتياطي.

اصلاح المولد الاحتياطي

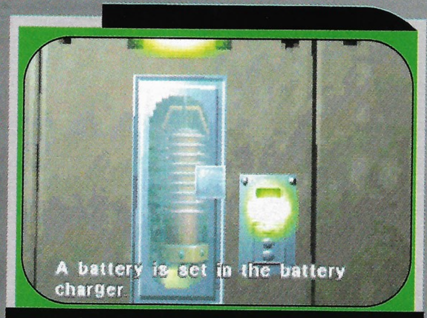
٧١- خذ علبة الأدوات، ثم انزل للقبو.





بعد حصولك على المفتاح افتح باب السور المغلق للفناء الخلفي ومنه لتصل لغرفة المولد الاحتياطي.

٧٢- خذ البطارية الحمراء من جهاز شحن البطاريات.



افحص الشاحن وخذ البطارية الحمراء لتشغيل المولد.

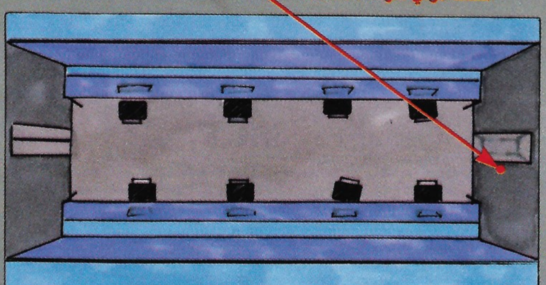
٧٣- اتجه لآخر الممر وضع البطارية الحمراء مع البطاريات الأخرى.

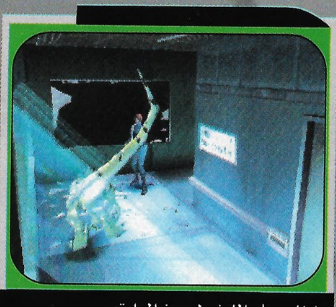
٧٤- رتب البطاريات حسب الترتيب التالي من اليمين: أبيض، أخضر، أزرق، أحمر. ثم اضغط مفتاح التشغيل.

٧٥- ادفع الرف المجاور وخذ القابس.

٧٦- بعد أن تتلقى اتصالاً من ريك أخرج واتجه لغرفة التحكم.

٧٧- عند دخولك ممر المكتب ستهاجم من قبل ديناصور الرابتور بشكل مفاجئ اضغط زر الأكشن لدفعها بعيداً ثم تابع طريقك.





شغل سياج الليزر لحجز الرابتور.

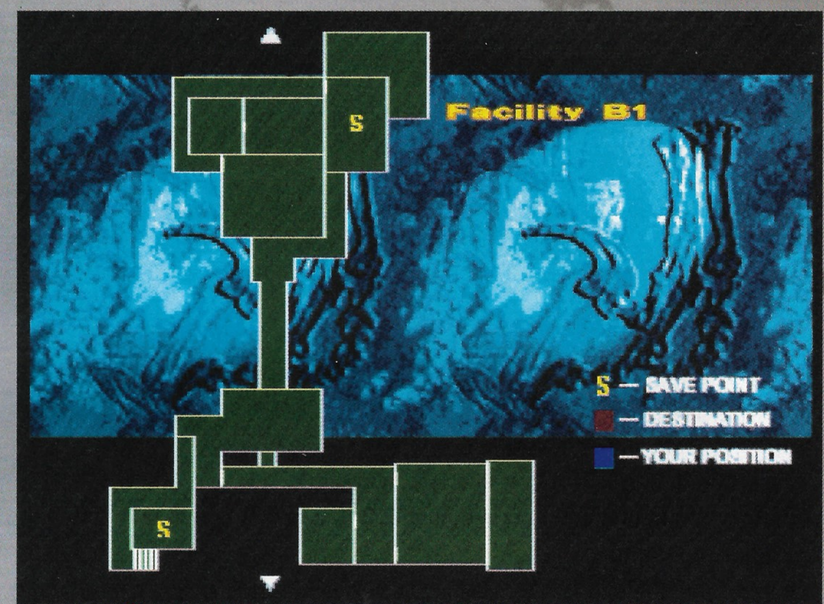
(أول تفرع في القصة)

يشاهد جيل شخصاً ما في الطوابق السفلى وفي نفس الوقت تتلقى اتصالاً من أحد أفراد فريقك المفقودين، وهذا يشكل أول نقطة تفرع في القصة فريك يريد التحقق من المكالمة اليائسة والتوجه للبحث عن كوبر أو توم وجيل يريد بدء التحريات في الطوابق السفلى.وهنا عليك الاختيار بين أن تتبع جيل أو أن تتبع ريك.

الجزء الثاني

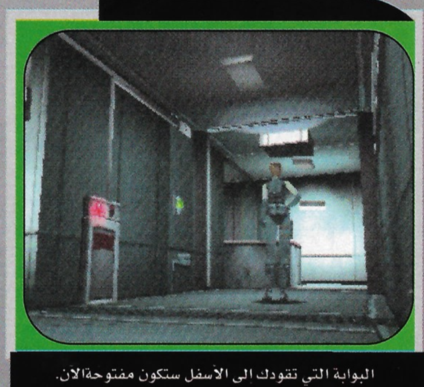
التفرع (أ): اللحاق بجيل

غرفة الإمدادات الطبية



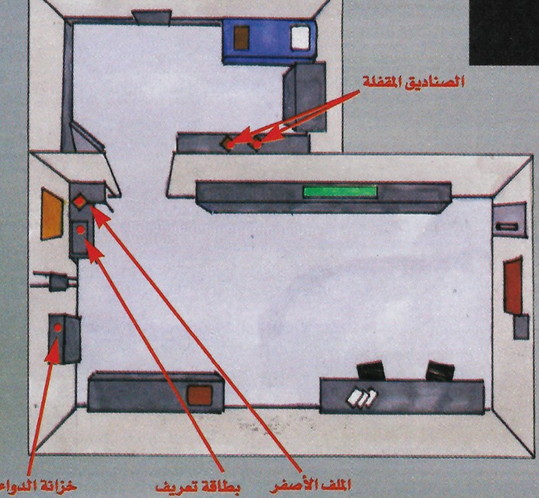
(١-أ) أخرج من غرفة التحكم.

(٢-أ) اتجه يساراً، وادخل من الباب المفتوح مؤخراً واتجه لأسفل الدرج.



البوابة التي تقودك الى الأسفل ستكون مفتوحة الان.

(٣-أ) ادخل الغرفة على يمينك وهي (غرفة الامدادات الطبية).



(٤-أ) خذ بطاقة التعريف من فوق الطاولة وأبحث عن القابس في الصندوق الكرتوني، ثم تفقد الملف الأصفر، وبعد ذلك ابحث في خزانة الدواء عن بعض الأدوات.

(٥-أ) توجه إلى الغرفة الملحقة حيث السرير.

(٦-أ) ابحث عن الأدوات ولاحظ وجود صناديق مقفلة. ثم اخرج عائداً إلى الممر التابع لغرفة الامدادات الطبية بعد قيامك بحفظ تقدمك في اللعبة.

(٧-أ) يمكنك قتل ديناصورات الكومبايس إذا أردت ذلك ثم عد إلى صالة (B1).

هل أنت الدكتور كيرك؟

جيل يقوم بحركة تهور أخرى عندما يحاول اللحاق بدكتور كيرك ولكنه لم يكن موفقاً باللحاق به، لذا يقوم باللحاق بالعلماء، عندها يوجه إليك أوامره بأخذ المصعد نزولاً لتتمكن من دخول منطقة مدخل المختبر، ولفعل ذلك يجب عليك الحصول على بطاقة التعريف الصالحة لدخول تلك المنطقة.



عندما يهاجمك الرابتور عند سور أشعة الليزر اركله نحو السور ليحترق.

(٨-أ) اجمع ما في هذه الغرفة من أغراض قبل أن تواصل التحرك نحو الباب الذي على الناحية اليمنى من بوابة الأمن وذلك للخروج.

(٩-أ) إذا تمت مهاجمتك في هذه الصالة من قبل الديناصورات قم بسحبهم إلى الأسلاك الكهربائية.



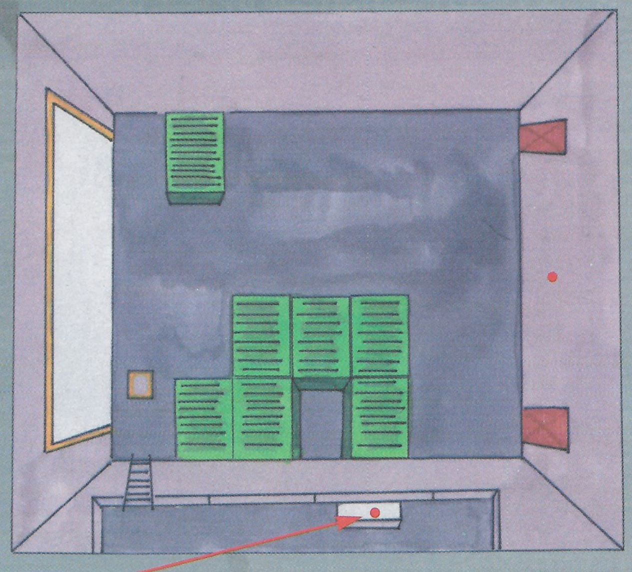
عندما يهاجمك الرابتور عند سور أشعة الليزر اركله نحو السور ليحترق.

(١٠-أ) أطفئ أشعة الليزر التابعة للنظام الأمني عند البوابة.

(١١-أ) افتح غرفة مولد الطاقة واجمع الأدوات عند الركن.

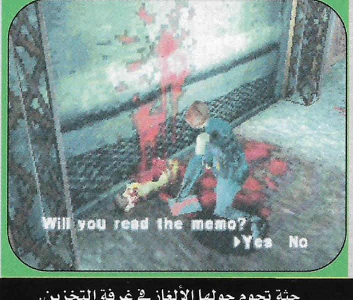
غرفة التخزين

(١٢-أ) ادخل إما من الباب الصغير الذي على الناحية اليمنى أو الباب المزدوج. كلاهما يقودان إلى غرفة التخزين.



جثة وبجانبها مذكرة

مفاتيح التحكم بالرافعة



جثة تحوم حولها الألغاز في غرفة التخزين.

(١٣-أ) تفقد الحمولة ثم ألق نظرة على الجثة والمذكرة التي بجانبها وابحث في جميع أركان الغرفة عن الأدوات وسهماً أخضراً.

(١٤-أ) غادر الغرفة واتجه إلى أعلى السلالم.

(١٥-أ) توجه نحو الباب المغلق بالشعار الذي رأيته من الحمام.

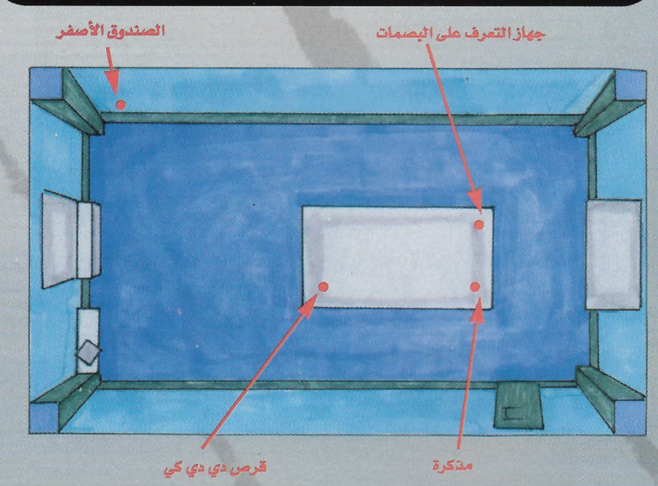
(١٦-أ) استخدم بطاقة التعريف التي وجدتها في غرفة الإمدادات الطبية لتدخل إلى غرفة الاجتماعات الاستراتيجية.

(١٧-أ) ستلتقط ثلاثة أشياء من هنا وهي جهاز التعرف على البصمات والقابس وقرص الدي دي كي.

(١٨-أ) اقرأ الملف الأصفر للحصول على معلومات عن تصنيع بطاقة

اقرأ المذكرة في غرفة التخزين لتعلم بأنه من الممكن وجود قرص دي دي كي. كذلك ستكتشف أن العالم البائس في هذه الغرفة يشك في توم وهو زميلك الذي تسلل إلى هذه الجزيرة في مهمة الفريق السابق. هل من الممكن أن يكون قد تم كشف سر توم؟

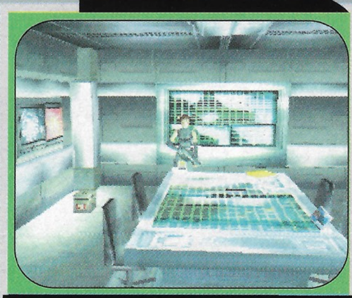
الحصول على بصمة باول بيكر



تعريف مزيفة.

(١٩-أ) ابحث عن الصندوق الأصفر عند الأركان ثم اخرج.

(٢٠-أ) عد إلى صالة المصعد عند صالة المدخل. وهنا ستجد جثة وستلاحظ أن جهاز الاتصال الخاص بهذه الجثة مطفأة وهذه الجثة تمثل (باول بيكر).


ستجد العديد من الأدوات الهامة في غرفة الاجتماعات الاستراتيجية منها جهاز التعرف على البصمات.

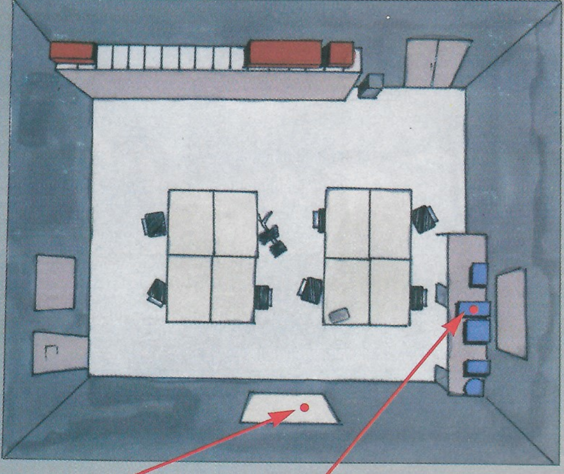
(٢١-أ) استخدم جهاز التعرف على البصمات لحفظ بصمات الجثة.



استخدم جهاز التعرف على البصمات على العالم الميت. لابد أنه باول بيكر.

صنع هوية مزيفة

(٢٢-أ) عد إلى المكتب حيث الكومبيوتر واستخدم بطاقة التعريف.



(٢٣-أ) إذا طلب الكومبيوتر منك رقم تعريف ادخل رقم (باول بيكر) وهو (٥٨١٠٤).

(٢٤-أ) إضغط على (YES) على جهاز التعرف على البصمات للحصول على هوية جديدة.



عند حصولك على بطاقة التعريف والرقم السري وبصمات الأصابع يمكنك عندها إنشاء بطاقة تعريف جديدة.

لغز الهوية المزيفة

سيكون لدى ريجينا اختياران عند صنعها للهوية المزيفة، والتي ستمكنها من دخول معظم مناطق المبنى حيث يمكنها استخدام جهاز التعرف على البصمات على باول بيكر. (وهو الشخص ذو جهاز الاتصال المقفل). أو الدكتور/ جون دويل وهو الشخص الميت خارج المدخل الرئيسي، وفي كلا الطريقتين الطريقتين يتوجب عليها إدخال رقم التعريف الخاص بكل شخصية تأخذ بصمتها، وستجد رقم باول بيكر في اللوحة البيضاء على الجدار وهو (٥٨١٠٤) ورقم الدكتور دويل ستجده على ورقة ملقاة بالقرب منه خارج المدخل الرئيسي والرقم هو (٥٧٠٣٦) وكلا الرقمين سيمكناها من دخول معظم بوابات المبنى.

(٢٥-أ) عد إلى المصعد وأدخل بطاقة تعريفك الجديدة لتتمكن من الدخول إلى المنطقة الواقعة أسفل السلالم.

(٢٦-أ) في منطقة (B1) اضغط زر (X) بسرعة للهرب من هجوم ديناصور الرابتور الذي أمامك.


سيهاجمك ديناصور رابتور من السقف عند دخولك إلى المصعد متجها إلى الطابق (B1).

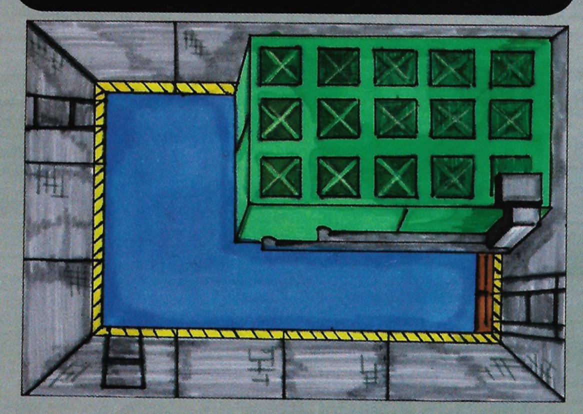
(٢٧-أ) تخلص من الرابتور أو اهرب منه وتوجه إلى منطقة مدخل المختبر.

(٢٨-أ) خذ الأدوات الموجودة على الطاولة.

(٢٩-أ) جرب الدخول من البوابة الرئيسية للمختبر ستلاحظ أنك لن تستطيع الدخول لذا عد من حيث أتيت للحصول على أقراص الدي. دي. كي.

(٣٠-أ) اذهب من نفس الطريق الذي سلكه ريك عندما كان يلحق بتوم (شرق المدخل الخلفي للمبنى) واتجه نحو المصعد الكبير.

لقد توفى أحد أعضاء الفريق



(٣١-أ) بعد تلقيك لاتصال من ريك اتجه نحو الطريق المؤدي إلى المصعد الكبير.

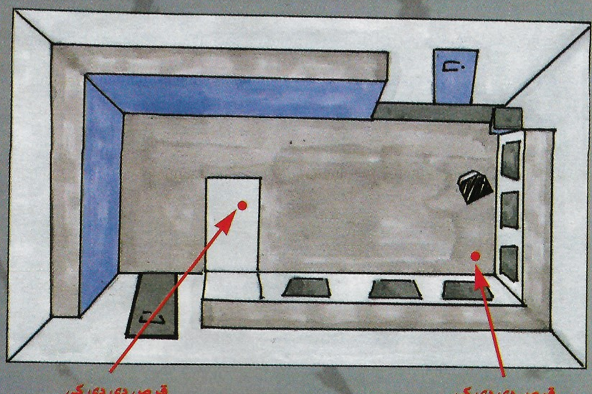

عند وصولك إلى المنطقة التي بدأت منها اللعبة سيقوم ريك بالاتصال بك لإخبارك بأن توم قد لقي حتفه.

(٣٢-أ) قاتل الرابتور وتفقد المنطقة للحصول على بعض الأدوات.

(٣٣-أ) ادخل عبر الباب المؤدي إلى المصعد الكبير.

بعد أن تجد مذكرة العالِم ستعلم بأن لدى (توم) قرص دي. دي. كي. وآخر ما تعلمه عنه أنه اتجه باتجاه شرق المبنى، لذا يجب عليك الاتجاه شرقاً. عند وصولك إلى المدخل الخلفي للمبنى سيقوم ريك بمحادثتك (ريك هو من كان يبحث عن توم) وإخبارك بأن توم قد توفي مما يعتبر نقطة ليست في صالح الفريق. كذلك لا يزال الرجل الخامس في الفريق واسمه (كوبر) مفقوداً مما يعني أنه لا يوجد سواك أنت وريك وجيل، ويعني أن اللعبة تزداد تعقيداً. كذلك ستنضم أنواع جديدة من الديناصورات، لذا استعد وكن يقظاً وحاول التخلص منهم إما بإطلاق النار عليهم أو بمناورتهم عند المروحة الكبيرة لأنهم إذا سقطوا في المروحة فتأكد بأنك تخلصت منهم.

(٣٤-أ) اضغط باستمرار على أزرار يد التحكم للهرب من مخالب طائر التيرانودون. التقط السلاح الملقى على الأرض وابتعد بعيداً عن الطائر.



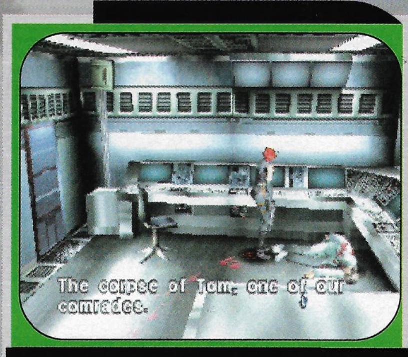
عند دخولك إلى منطقة المصعد الكبير لأول مرة سيقوم ديناصور التيرانودون بمهاجمتك والتقاطك من الأرض. عندها واصل الضغط على زر (X) للهرب من بين مخالبه قبل أن يرميك إلى الأرض.

(٣٥-أ) ابحث عن الصندوق في الخلف من الناحية اليمنى والتقط قابساً من هناك.

(٣٦-أ) ادخل إلى غرفة التحكم بالمصعد.

(٣٧-أ) تفقد جثة توم وخذ قرص الدي دي كي منه وغادر الغرفة.

(٣٨-أ) بعد الخروج من الغرفة اتجه عائداً من الطريق الذي أتيت منه وعند الوصول إلى الممر القذر، ستهتز الأرض لذا واصل الضغط على أزرار التحكم للهرب من الهاوية.



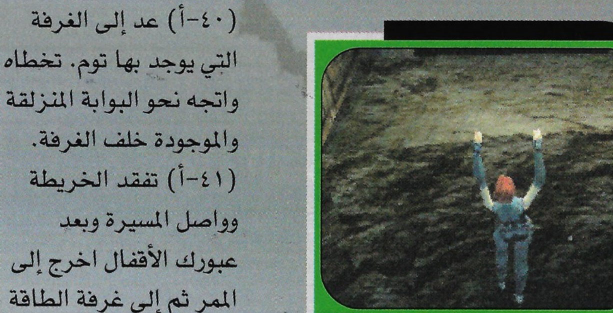
يبدو أن توم المسكين توفي في غرفة التحكم بالمصعد بسبب فقدانه الكثير من الدم. خذ قرصي الدي دي كي وأخرج من هنا.

اكتشاف الهاوية

(٣٩-أ) عد إلى غرفة التحكم بالمصعد الكبير.

(٤٠-أ) عد إلى الغرفة التي يوجد بها توم. تخطاه واتجه نحو البوابة المنزلقة والموجودة خلف الغرفة.

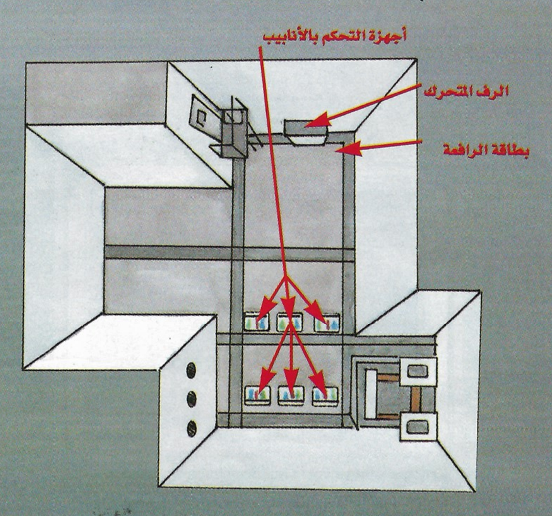
(٤١-أ) تفقد الخريطة وواصل المسيرة وبعد عبورك الأقفال اخرج إلى الممر ثم إلى غرفة الطاقة واعبر المروحة.




ها هو اختبار آخر لقدرات (ريجينا) حيث تنهار الأرض من تحتها لذا ينبغي عليها النضال لكيلا تسقط في الهاوية.

توصيل الطاقة للمصعد

(٤٢-أ) احذر من ديناصورات التيرانودون الطائرة وادخل إلى غرفة الطاقة الخاصة بالمصعد.



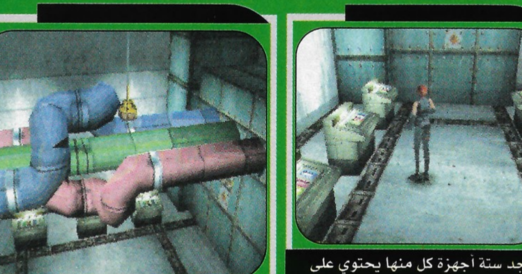
(٤٣-أ) انزل السلم في هذه الغرفة وحرك الرف بعيداً عن طريقك، والتقط بطاقة الرافعة (B1) وبعض الأدوات من الركن.

(٤٤-أ) الآن ألق نظرة على الأجهزة. هذه الأجهزة الستة تتحكم في ستة أنابيب تقوم بتوصيل الطاقة إلى المصعد، مهمتك هنا هي أن تقرر الترتيب الصحيح الذي يجب أن تكون عليه الأنابيب.

حرك الرف والتقط بطاقة الرافعة في الركن عند نزولك في غرفة المصعد.

لغز طاقة المصعد

قم بتعديل مسارات الأنابيب بضغط المفاتيح بهذا الترتيب: اضغط المفتاح الأحمر في أعلى الناحية اليمنى ثم المفتاح الأحمر في أسفل الناحية اليسرى ثم المفتاح الأخضر في منتصف الناحية اليسرى ثم المفتاح الأخضر في منتصف الناحية اليمنى، الآن إضغط المفتاح الأزرق في أعلى الناحية اليسرى وأخيرا إحفظ المفتاح الأزرق أسفل الناحية اليمنى. بذلك سيتم توصيل الكهرباء إلى المصعد.

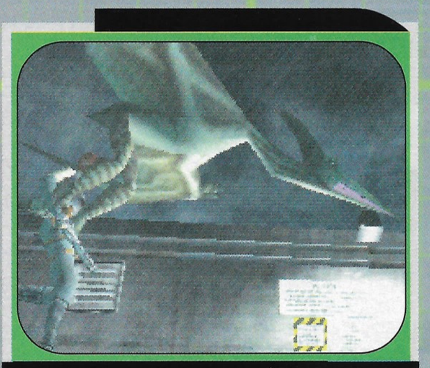

ستجد ستة أجهزة كل منها يحتوي على ثلاثة مفاتيح بألوان مختلفة، واعتمادا على المفاتيح التي تضغطها والأجهزة سيتم تحريك أنابيب مختلفة.

سيتم حل اللغز عندما تتمكن من تركيب الأنابيب في خط واحد.



هذا الرسم يوضح الأجهزة الستة وترتيب الدخول إليها بالإضافة إلى لون الزر الذي يتوجب عليك ضغطه.

(٤٥-أ) أخرج، وإذا أمسك بك طائر التيرانودون اضغط أزرار التحكم لسحبه إلى المروحة.



ها أنت تختطف مجدداً من قبل هذا الديناصور الطائر، وهذه المرة ستنتقم أليس كذلك؟

(٤٦-أ) عد إلى المصعد الكبير وتوجه منه إلى الجزء الأول من الطابق الأرضي. ستجد أن الصناديق تسد طريقك.



استخدام الرافعة

(٤٧-أ) عند دخولك إلى المنطقة الرئيسية من الطابق (B1) تسلق السلم لتصل إلى الرافعة.

(٤٨-أ) ادفع الرف لتجد ما تلتقطه ثم استخدم بطاقة الرافعة (B1) لتشغيل الرافعة.

(٤٩-أ) كما هو موضح في الخريطة حرك بعض الصناديق لتصل إلى أجهزة التحكم بالرافعة.

(٥٠-أ) ثم عد واتجه إلى المصعد.

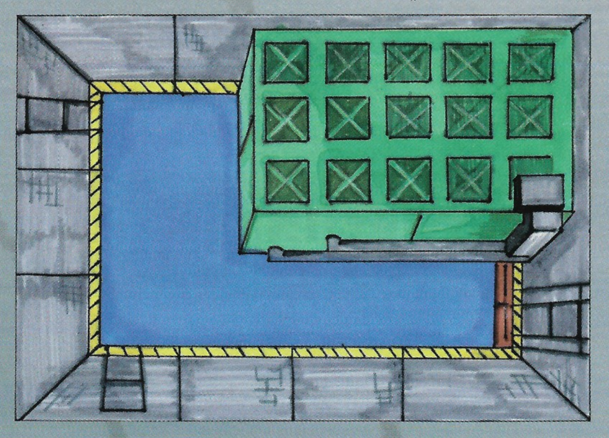
(٥١-أ) عد إلى المختبر حيث انتهت مهمة هذا الجزء من الحل الكامل.

الجزء الثاني

التفرع (ب): اللحاق بريك

المزيد من الألغاز حول الدكتور كيرك

(١-ب) من غرفة التحكم. إتبع ريك خروجاً باتجاه الركن الجنوبي الشرقي من الخريطة التي بحوزتك.



لغز الرافعة

يتوجب عليك أن تفكر في طريقة تشغيل الرافعة لفتح الطريق المسدود وبالتالي إكمال اللعبة.

ولحل هذا اللغز يتوجب عليك القيام بخطوتين هما:

الخطوة الأولى: فوق مرتين، يسار مرة واحدة، أسفل مرة واحدة خطاف (Hook)، يمين مرتين، إطلاق (Release).

الخطوة الثانية: فوق مرتين، خطاف (Hook).

هذه الخطوات ستمكنك من تحريك الصناديق وبالتالي العبور



(٢-ب) واصل المسيرة خلف ريك إلى البوابة التي تقودك إلى المصعد الكبير. انتبه من ديناصوري الرابتور في طريقك. كذلك ستجد علب أدوات في طريق الممر.

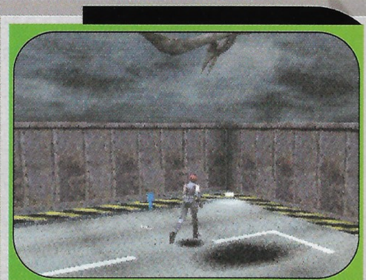
(٣-ب) عند نهاية الممر ادخل من الباب المزدوج.

(٤-ب) الآن يقوم ديناصور الثيرانودون الطائر بمحاولة لاختطافك مجدداً.

(٥-ب) عند ظهور مؤشر الخطر قم بالضغط على أزرار التحكم للإفلات من مخالب هذا المخلوق.

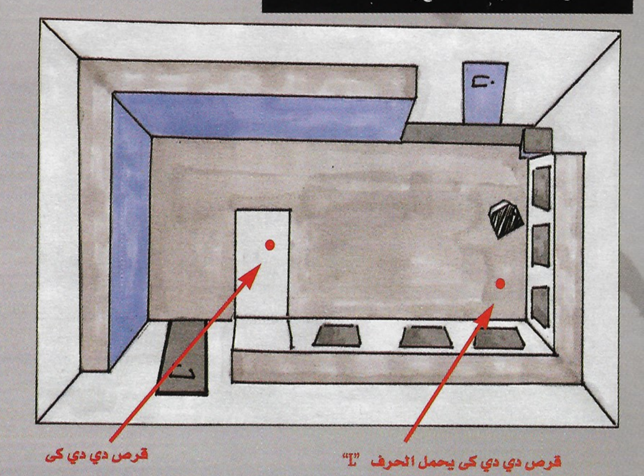
عند مواجهتك لأكثر من ديناصور رابتور واحد. من الأفضل لك استخدام أسهم التخدير للمرور منهم بدون أية مشاكل.

(٦-ب) عند وصولك سالماً إلى الأرض راوغ هذا الديناصور المجنح والتقط سلاحك كما ستجد علبة أدوات.

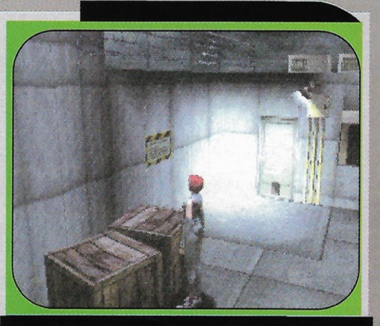


(٧-ب) التقط القابس الذي ستجده بالقرب من الصناديق عند الباب الأيمن خلف غرفة التحكم بالمصعد.

إذاتم التقاطك من قبل ديناصور التيرانودون الطائر من الممكن أن تسقط سلاحك لذا عند وصولك إلى الأرض تأكد من التقاطه وإعادة التسلح به.

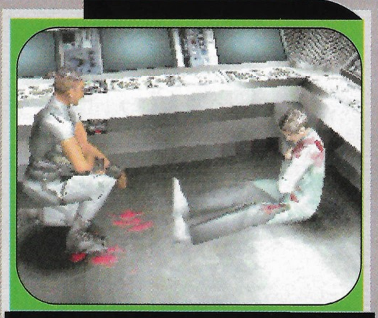


(٨-ب) ادخل الغرفة التي بجانبك وهي غرفة التحكم بالمصعد.



تفقد الصندوق القريب من الباب لتجد القابس.

لحسن الحظ ستجد توم حياً. وسيعطيك قرص دي.دي.كي يحمل الحرف ج وبعض المعلومات عن الدكتور كيرك. سيخبرك بأن الدكتور كيرك عالم مجنون وأن تجاربه حول الطاقة مجرد غطاء لتجارب ذات أهداف غير معروفة. ومن الواجب عليك القيام بتأمين الطريق الآمن إلى مبنى المختبر. عبر الطريق الموصل سيضربك مايشبه الزلزال ومن الممكن أن يكون من فعل ديناصور ضخم. على كل حال سيقوم هذا الزلزال بإخافتك بصورة كبيرة.



توم لايزال حياً، ولكنه لن يستطيع الصمود ما لم تأخذ بيده إلى مكان آمن.

زلزال؟

(٩-ب) خذ قرص الدي دي كي الذي يحمل الحرف L للمرة الثانية من الطاولة ثم اخرج من هذه الغرفة.

(١٠-ب) واصل في الطريق الذي أتيت منه خروجاً إلى الممر الموصل وعند إنهيار الأرض من تحتك واصل الضغط على أزرار التحكم لكيلا تسقط.

(١١-ب) يتوجب عليك أن تجد لك طريقاً للعودة وعند تفقدك المصعد الكبير ستجد أن الكهرباء قد انقطعت عنه.

(١٢-ب) عد إلى غرفة التحكم بالمصعد حيث ريك وتوم اعبر من الباب المنزلق بالخلف.

(١٣-ب) ألق نظرة متفحصة على الخريطة التي تمثل المنطقة الخارجية.

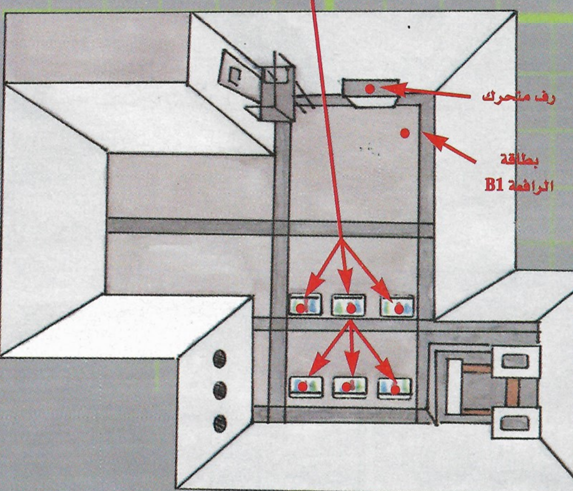
(١٤-ب) اعبر الأبواب حتى تصل إلى الخارج ثم أعبر المروحة وراوغ الديناصور الطائر.

(١٥-ب) ابحث عن علبة الأدوات عند الركن.



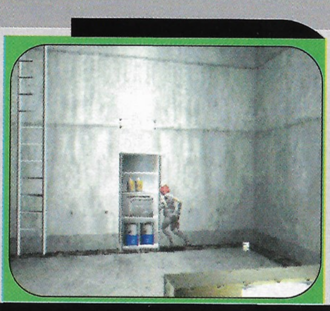
اعبر بجانب ديناصور التيرانودون الطائر لتصل إلى غرفة طاقة المصعد.

إعادة التيار الكهربائي إلى المصعد

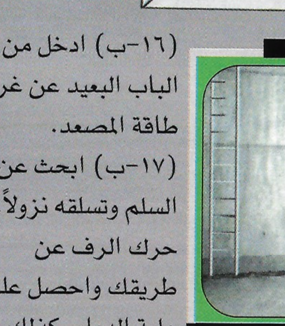


(١٦-ب) ادخل من الباب البعيد عن غرفة طاقة المصعد.

(١٧-ب) ابحث عن السلم وتسلقه نزولاً. حرك الرف عن طريقك واحصل على علبة الدواء، كذلك بطاقة الرافعة B1 على الأرض في الركن.



لا تنسى تفقد كل الأرفف التي تجدها لترى ما إذا كانت قابلة للتحرك مثل هذا الرف في غرفة طاقة المصعد.



(١٨-ب) الآن الق نظرة على الأجهزة التي أمامك، هذه الأجهزة الستة تشغل الأنابيب الستة التي تتحكم بتوصيل الكهرباء إلى المصعد. ومهمتك هنا هي أن تقرر ترتيب الأجهزة ولون المفاتيح الذي سيمكنك من إيصال الكهرباء إلى المصعد.

(١٩-ب) اخرج من غرفة طاقة المصعد وسيقوم طائر الثيرانودون بالتقاطك مجدداً، وللهروب منه اضغط أزرار يد التحكم وقم بعد ذلك بدفع المخلوق نحو المروحة.

(٢٠-ب) ستجتمع في غرفة التحكم بريك وتوم.

5	1
3	4
2	6

يوضح هذا الرسم رقم الجهاز ولون المفتاح الذي يتوجب عليك ضغطه لترتيب الأنابيب.

قرص دي دي كي

قرص دي دي كي

(٢١-ب) اخرج إلى لوحة التحكم بالمصعد الكبير وشغله عن طريق الكهرباء التي تم توصيلها بالأنابيب.

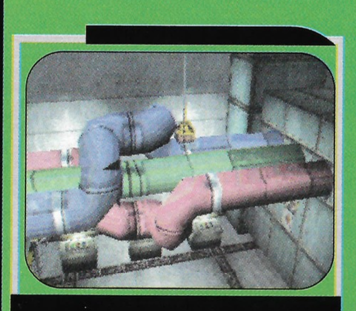
(٢٢-ب) تحرك بصحبة ريك وتوم للجزء الأول من الطابق الأرضي.

لغز طاقة المصعد

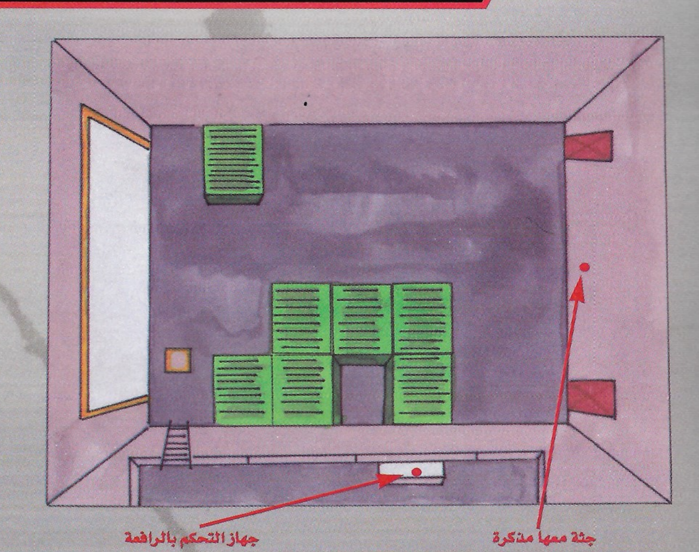
قم بترتيب الأنابيب بضغط مفتاح ملون من كل جهاز من الأجهزة الستة. ويجب عليك اتباع هذا الترتيب: إضغط المفتاح الأحمر في الجهاز أعلى الناحية اليمنى ثم اضغط المفتاح الأحمر في الجهاز أسفل الناحية اليسرى ثم المفتاح الأخضر الذي في منتصف الناحية اليسرى ثم المفتاح الأخضر الذي في منتصف الناحية اليمنى، ثم المفتاح الأزرق في أعلى الناحية اليسرى وأخيراً اضغط المفتاح الأزرق أسفل الناحية اليمنى. الآن تم توصيل الكهرباء إلى المصعد.



سيتم حل اللغز عند ترتيب الأنابيب بهذا الشكل. ستجد ستة أجهزة في كل منها ثلاثة مفاتيح. اعتمادا على لون المفتاح والجهاز سيتم تحريك الأنابيب التي تتحكم في وصول الكهرباء للمصعد.



سيتم حل اللغز عند ترتيب الأنابيب بهذا الشكل.




عندما تتفقد الجثة في غرفة التخزين، ستجد مذكرة تحمل معلومات ليست بذات أهمية طالما أنك حصلت على قرصين دي. دي. كي تحمل الحرف L.

(٢٦-ب) تحدث إلى ريك وسيخبرك بأن تواصل مهتمك وبأنه سيعتني بتوم. ستجد في نهاية الغرفة جثة قم بتفقدها .

(٢٧-ب) اقرأ المذكرة التي بجانب الجثة والتقط علبة الأدوات من ركن هذه الغرفة.

(٢٣-ب) اذهب من خلال الباب الكبير وتسلق السلم صعوداً لأن الطريق مغلق أمامك.

(٢٤-ب) حرك الرف جانباً لتجد علبة أدوات ثم اقرأ تعليمات تشغيل الرافعة.

(٢٥-ب) استخدم بطاقة الرافعة B1 لتشغيل الرافعة، ثم استخدمها لتحريك الصناديق الضخمة عن طريقك.

بعد توصيل الكهرباء استخدم المصعد نزولاً إلى B1.

توم يضحي بحياته من أجل الفريق

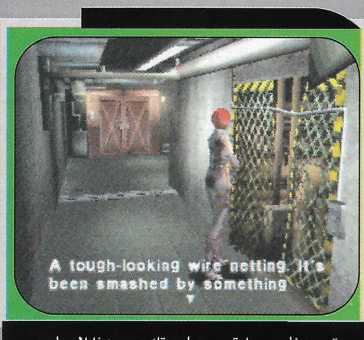
(٢٨-ب) غادر هذه الغرفة من الباب الصغير على الناحية اليسرى، هنا سيتوقف اللعب مؤقتاً لتنتقل إلى عرض سينمائي ترى فيه ريك يأخذ توم إلى غرفة الدواء عندها يقوم ديناصور رابتور بمهاجمتهم.


مشهد موت توم من المشاهد المؤثرة في اللعبة فقد مات مقاتلاً من أجل الفريق ياله من مسكين.

(٢٩-ب) بعد أن يضحي توم بنفسه من أجل الفريق ستتمكن من مواصلة اللعب. ابحث عن أية علب أدوات حولك.

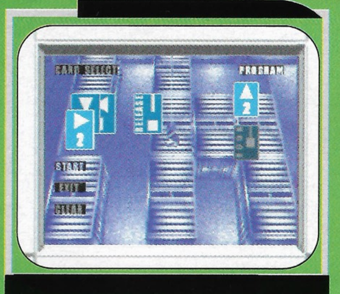
(٣٠-ب) افتح طريقاً لغرفة المولد B1، أغلق بوابة الأمن ثم توجه إلى الركن.

(٣١-ب) بسرعة اضغط على أزرار التحكم للهرب من ديناصور الرابتور الذي يقوم بمهاجمتك وادفعه إلى السور الكهربائي.



سيقوم ديناصور رابتور بمهاجمتك عبر هذا السياج.

لغز الرافعة

عليك معرفة كيفية تشغيل الرافعة كي تتمكن من فتح الممر ومواصلة اللعب.

ستجد في هذا اللغز مجموعة من الاختيارات مثل (٢↑) أو (١←) (HOOK) أو (RELEASE) ويتوجب عليك فتح طريق باستخدام الرافعة ولسبب ما فإن هذه الرافعة تتحرك بحركات معدودة. يوجد العديد من الطرق ولكن إليك هذه الطريقة:

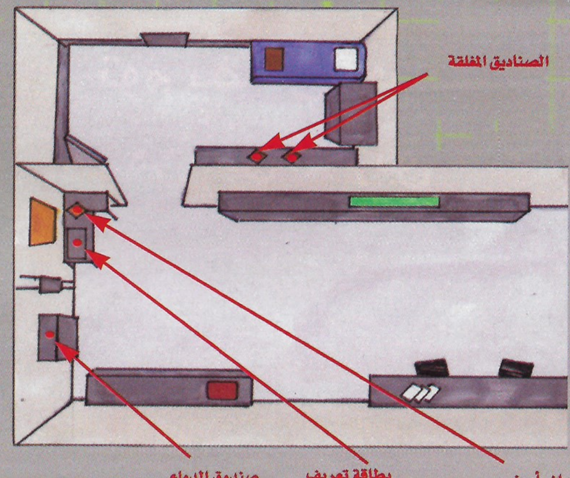
الخطوة الأولى:
(٢↑)، (١←)، (١↓)، (HOOK)، (٢→) (RELEASE).

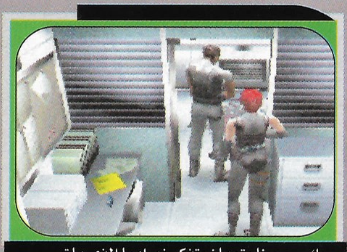
الخطوة الثانية: (٢↑)، (HOOK) .

بهذه الخطوات ستتمكن من عبور ساحة الحاويات وبالتالي مواصلة اللعبة.

التوجه إلى غرفة الامدادات الطبية

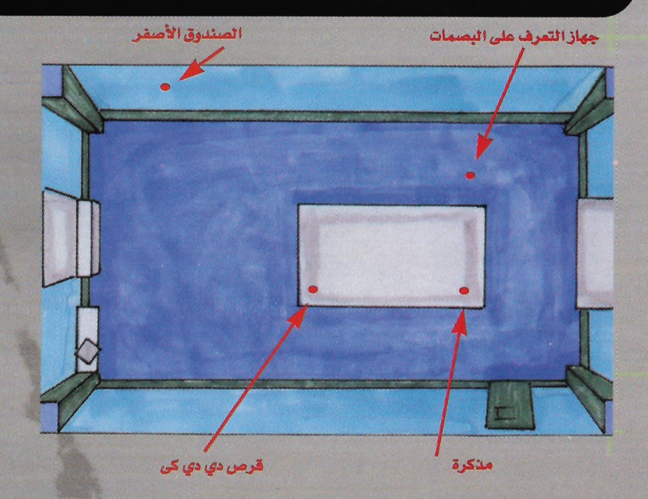
(٣٢-ب) اعبر خلال الباب.
(٣٣-ب) التقط علبة الأدوات في الممر وخذ المذكرة التي تخص البوابة المغلقة.
(٣٤-ب) اعبر ممر غرفة الإمدادات الطبية.
(٣٥-ب) تجاهل ديناصورات الكومبايس الصغيرة واتجه إلى غرفة الإمدادات الطبية والتي ستجدها آخر الممر على اليسار.

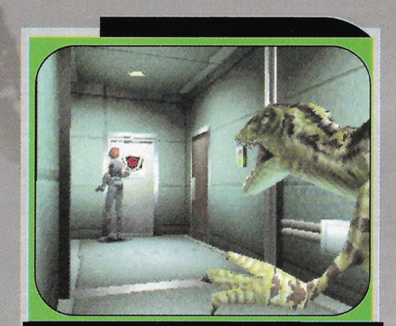



ريك وريجينا يقومان بتذكر زميلهما الذي مات من أجلهما.

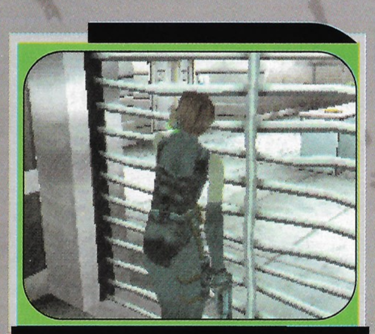
(٣٦-ب) بعد أن تكتشف أن توم لقي حتفه خذ بطاقة التعريف من الأرض والقابس من الصندوق وابحث في صندوق الدواء وأركان الغرفة عن علب الأدوات. تفحص الملف الأصفر وابحث عن معلومات تدلك على طريقة تصنيع هوية مزيفة، كذلك تفقد الصناديق المغلقة مقابل السرير.
(٣٧-ب) اترك الغرفة واصعد السلالم مجدداً.
(٣٨-ب) عندما تصل إلى الدور الأول قم بفتح الباب الذي لم يفتح من قبل ويحمل شعاراً فوقه، وستجده قرب الحمام.
(٣٩-ب) استخدم بطاقة التعريف التي وجدتها لدخول غرفة الاجتماعات الاستراتيجية.
(٤٠-ب) بداخل الغرفة ستجد جهاز التعرف على البصمات

غرفة الاجتماعات الاستراتيجية




بعد حصولك على بطاقة التعريف ستتمكن من دخول الباب الوحيد المغلق المتبقي.

وقرص دي. دي. كي يحمل الحرف E بالإضافة إلى قابس.
(٤١-ب) بعد قراءتك عن جهاز التعرف على البصمات ابحث في الصندوق الأصفر ثم اخرج وعد إلى ممر السلالم بالقرب من غرفة التحكم.
(٤٢-ب) اصعد السلالم عائداً إلى قاعدة B1 والبوابة المغلقة.
(٤٣-ب) بعد تلقيك اتصال جيل عد عبر مكتب الإدارة إلى قاعة المصعد. في طريقك ستجد جثة. بعد تفحص جهاز الاتصال ستعلم بأن هذه هي جثة باول بيكر.
(٤٤-ب) خذ بصمات باول بيكر باستخدام جهاز التعرف على البصمات ثم جرب المصعد. وعد إلى جهاز الكومبيوتر في المكتب وستجد في المكتب

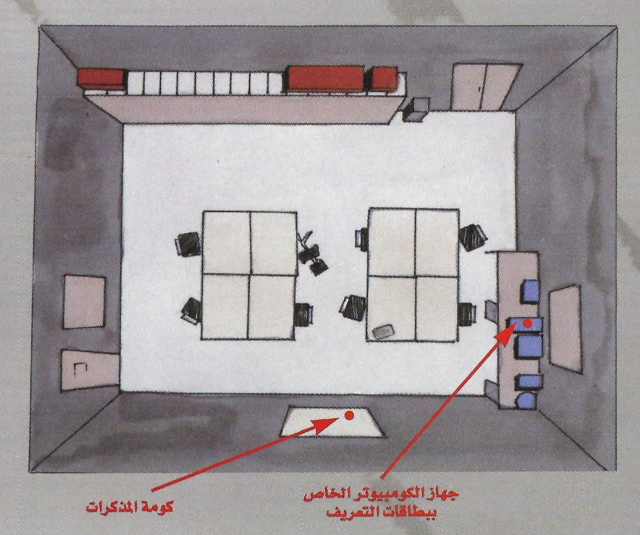

سيتصل جيل، ويطلب منك النزول الى الطابق B1 لذا سيتوجب عليك استخدام المصعد.

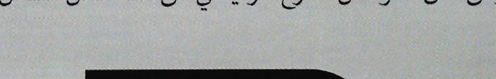
السيد/ بيكر.... سابقا

علبة أدوات.

(٤٥-ب) ادخل الرقم (٥٨١٠٤) في جهاز الكومبيوتر، سيوجه لك الجهاز رسالة لادخال البصمة، عندها استخدم جهاز التعرف على البصمات.

(٤٦-ب) خذ بطاقة التعريف المزيفة. الآن يمكنك استخدام المصعد



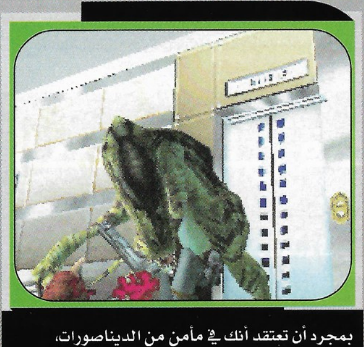


صنع بطاقة تعريف مزيفة

الموجود في قاعة المصعد.

(٤٧-ب) في المصعد سيقوم ديناصور رابتور بمهاجمتك فجأة من سقف المصعد، واصل الضغط على أزرار التحكم للهروب من مخالبه ثم تخلص منه.

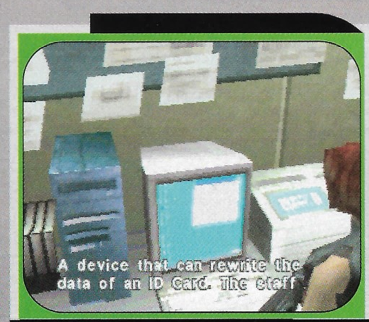
ومن الآن ستواصل الفرع الرئيسي من هذا الحل الكامل.



بمجرد أن تعتقد أنك في مأمن من الديناصورات، سيقوم هذا بمهاجمتك مجدداً.

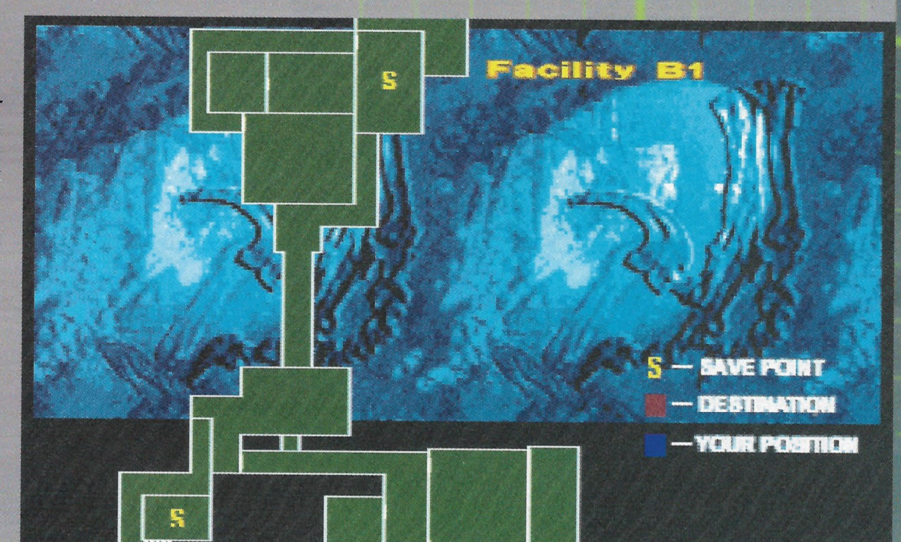
لغز بطاقة التعريف المزيفة

لدى ريجينا اختياران عند صنعها لبطاقة تعريف مزيفة تمكنها من دخول الأبواب المغلقة في المبنى. حيث يمكنها استخدام جهاز التعرف على البصمات على جثة باول بيكر (الشخص الذي معه جهاز اتصال) أو استخدام الجهاز على جون دويل (الشخص الميت خارج المدخل الرئيسي) وسيتوجب على ريجينا ادخال رقم سري. الرقم السري لباول بيكر هو (٥٨١٠٤) وستجده على لوحة المذكرات. ورقم جون دويل هو (٥٧٠٣٦) وستجده في قطعة ورق بالقرب من الجثة. وفي كلا الحالتين ستحصل على بطاقة تمكنك من دخول الأبواب المغلقة في المبنى.



صنع بطاقة تعريف مزيفة أمر سهل. يجب عليك أولاً تقرير الشخصية التي تريد، ثم اصنع بطاقة مزيفة على أساسها.

الجزء الثالث
اكتشاف الطابق (B1)



في منطقة دخول **المختبر** (B1) التقط علبة الأدوات ثم تصفح كتاب الأمن لتجد معلومات عن أقفال الدي دي كي المطورة. **خذ خريطة** (B1) من الجدار.

لغز المختبر

لتتمكن من دخول المختبر سيتوجب عليك استخدام قرصي الدي دي كي الحاملان للحرف (L).
الرقم التسلسلي في هذا اللغز هو (٣٤٥٦٧٨) وكل رقم من هذه الأرقام يمثل حرفاً من حروف الأبجدية الانجليزية وترتيب هذا الحرف هو ما يمثله هذا الرقم. مثلاً رقم ١ يعني حرف A ورقم ٢ يعني حرف B.
إذن ستكون الحروف هي:

C = ٣
D = ٤
E = ٥
F = ٦
G = ٧
H = ٨

أما الكلمة التي ستفتح لك باب المختبر فهي (LABORATORY).

لحل لغز أقراص الدي دي كي يتوجب عليك ترجمة الأرقام التي أمامك إلى حروف.

الحصول على قطعة تطوير المسدس

٢- عند توجهك إلى نهاية القاعة ستجد بوابة مغلقة عندها سيقوم ديناصوران بمهاجمتك لذا تخلص منهما.
٣- أعبر الباب المزدوج الذي أمامك.

٤- تجنب ديناصور الرابتور الذي في المكتبة.

٥- عند المخرج ستجد علبة أدوات.

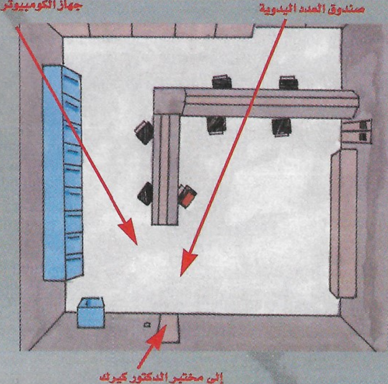
٦- كما ستجد قطع لتطوير مسدسك.

٧- عد عبر الطريق الذي أتيت منه. ادخل البوابة على يسارك وأعبر الباب الآخر. وابحث عن صندوق الطوارئ الأحمر.

٨- بعد دخولك غرفة الكومبيوتر اقرأ كتيب الأمن وتفقد الكومبيوتر



على ما يبدو ستصادف ديناصور رابتور في كل غرفة من غرف المختبر. ومن الأفضل أن تقضي على هذا الديناصور لأنك ستعود إلى هذه الغرفة لاحقا. ولا تنس أن قطع تطوير السلاح في هذه الغرفة.

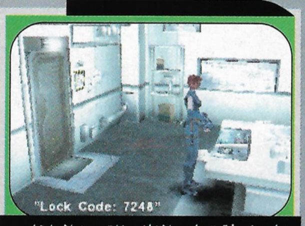


٩- خذ علبة الأدوات في نهاية الغرفة واخرج من الباب القريب منك.

١٠- بعد عبورك لهذا الممر ستمر من بوابة أمنية حيث ستجد علبة أدوات هناك.

دخول غرفة تجارب الغاز

١١- توجه إلى غرفة اجتماعات الباحثين وهي أول غرفة إلى اليسار بعد دخولك إلى القاعدة.



باب غرفة تجارب الغاز مغلق من الداخل، ولكن يمكنك فتحه باستخدام الرقم السري الذي ستجده على جهاز الكومبيوتر في الغرفة. خذ الرقم وادخله في الكومبيوتر الذي في غرفة الكومبيوتر.

١٢- خذ قرص دي في دي الحامل للحرف E من طاولة الاجتماعات وتفقد صحيفة الباحثين ثم ألق نظرة على اللوحة البيضاء على الجدار.

١٣- قبل مغادرتك، إبحث عن الرف الذي ستجد عليه قابساً ثم خذ رقم فتح الأقفال (٧٢٤٨) من الكومبيوتر.

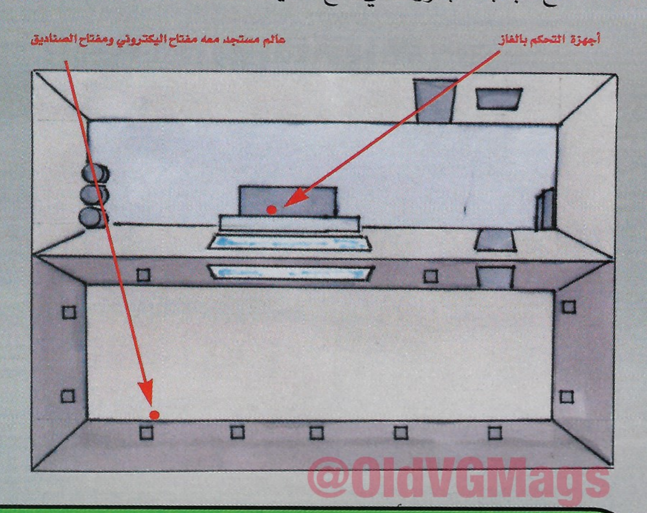
١٤- عد إلى غرفة الكومبيوتر.

١٥- ادخل الرقم (٧٢٤٨) في الكومبيوتر.

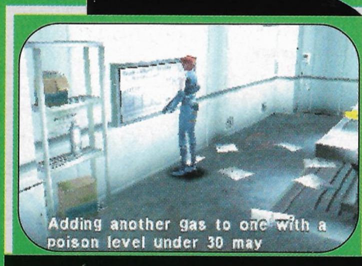
١٦- عد إلى غرفة اجتماعات الباحثين.

جهاز كومبيوتر برقم سري

١٧- افتح الباب المجاور الذي فتح حديثاً.

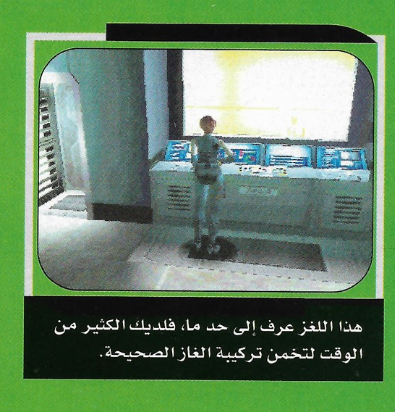


ستزداد أحداث القصة إثارة عند وصولك إلى غرفة اجتماع الباحثين. بالداخل ستجد أدلة عن موقع المختبر السري والقريب من المكان الذي أنت فيه. حيث يقوم الدكتور/ كيرك بإجراء تجاربه الغامضة عن الطاقة. هذه الغرفة تحتوي كذلك على معلومات مهمة على اللوحة البيضاء المعلقة على الجدار عن خليط الغازات:
الغاز الأحمر يقضي على تأثير الغاز الأخضر.
الغاز الأزرق يقضي على تأثير الغاز البرتقالي.
الغاز الأخضر يقضي على تأثير الغاز البنفسجي



المعلومات عن الغازات المختلفة مهمة جداً لحل اللغز في غرفة تجارب الغاز.

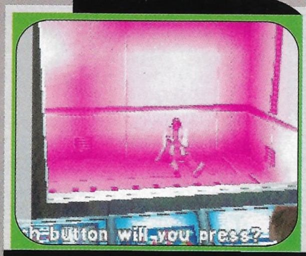
هذه المعلومات ستفيدك في غرفة تجارب الغاز. حيث سيتوجب عليك مزج بعض المواد الكيميائية للقضاء على مفعول الغاز السام داخل الغرفة. بالفعل هذا العمل يبدو كعمل مجنون لعالم ذي فكر مدمر.



هذا اللغز عرف إلى حد ما، فلديك الكثير من الوقت لتخمن تركيبة الغاز الصحيحة.

إبطال مفعول الغاز السام

١٩- من عند الجهاز اخلط الغازات بهذا الترتيب (أحمر، أحمر، أخضر، أزرق) وذلك للقضاء على مفعول الغاز السام. وعند تبخر السم ادخل الغرفة.



تذكر بأن الغاز ذا اللون الأحمر يقضي على تأثير الغاز ذي اللون الأخضر والأزرق يقضي على البرتقالي والأخضر يقضي على البنفسجي.

٢٠- تحدث إلى العالم وخذ مفتاح B1 الحامل للرقم (٣٦٩٥).

٢١- تفقد الجثة لتحصل على المفتاح الصغير والمنقوش عليه عبارة «حقيبة الاسعافات» (EMENGENCY CASE).

٢٢- غادر الغرفة.

٢٣- راوغ الديناصورات التي تقوم بمهاجمتك بالعودة إلى غرفة الغازات ثم الهرب منها بسرعة لحبسها داخل الغرفة.

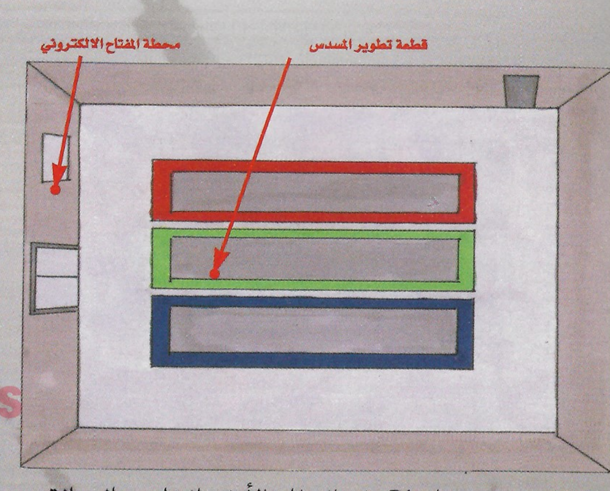
٢٤- شغل أياً من الغازات للقضاء على الديناصور.

٢٥- مرة أخرى اتجه إلى الكومبيوتر في غرفة المكتبة.

هذه هي أروع الطرق للانتقام من الديناصورات في اللعبة.

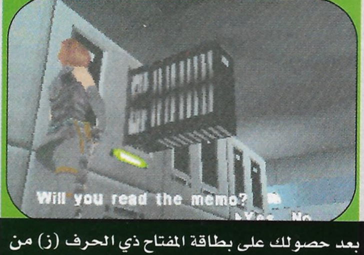
مفتاح B

سيكون العالِم ممتناً لك لأنك أنقذته من غرفة الغاز السام لذا سيعطيك مفتاح (B1) ليساعدك في الدخول إلى المختبر الشخصي للدكتور/ كيرك. هذا المفتاح (وهو عبارة عن رقيقة الكترونية «CHIP») سيكون منقوش عليه الرقم (٣٦٩٥) ويتوجب عليك الآن البحث عن المفتاح الآخر.

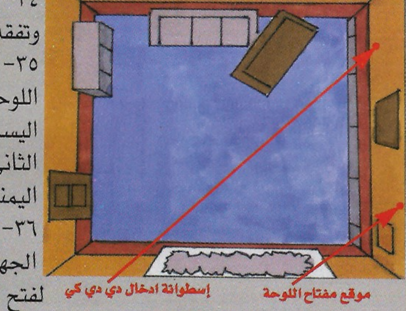


٢٦- استخدم مفتاح B1 على النظام الأمني الخاص بالصالة.
٢٧- ادخل الرقم السري (٣٦٩٥) في النظام. عندها سيتوجب عليك إعادة إدخال الشكل الموجود على المفتاح.
٢٨- تمعن في اللغز الذي سيظهر لك. أعد ترتيب الشكل بحيث يتطابق مع الشكل الموجود في المفتاح.
٢٩- عندما يضيء اللون الأخضر توجه نحوه (أسفل الممر الأزرق).
٣٠- إبحث عن الرف. لتحصل من هناك على مفتاح البطاقة الحامل للحرف (R) بإدخال مفتاح (B1).
٣١- ستجد مفتاح البطاقة الحامل للحرف L في الطابق الثاني في مكتب المدير كما ستجد الشفرات السرية في مفتاح اللوحة.
٣٢- اتجه نحو مكتب المدير.

٣٣- ادخل مكتب المدير.



بعد حصولك على بطاقة المفتاح ذي الحرف (ز) من المكتبة ستعلم ما يتوجب عليك فعله للحصول على المفتاح الآخرمن المذكرة. المفتاح الآخر موجود في مكتب المدير في الطابق الثاني. حيث ستعلم من المذكرة الموجودة هنالك طريقة فتح الخزانة والحصول على مفتاح اللوحة. ويبدو أن الكلمة السرية كانت موجودة من البداية في المفتاح.



٣٤- توجه نحو الطاولة وتفقد الإطار.
٣٥- ادخل مفتاح اللوحة الأول في الفتحة اليسرى ومفتاح اللوحة الثاني في الفتحة اليمنى.
٣٦- عندما يطلب منك الجهاز الرقم السري لفتح الخزانة ادخل الرقم (٧٠٥٠٣٧) والذي حصلت عليها من المفاتيح التي حولت أرقامها إلى حروف.
٣٧- خذ مفتاح البطاقة الحامل للحرف L.
٣٨- توجه عائداً إلى الطابق الأرضي.

لغز مفتاح البطاقة

(رتب الحواجز المختلفة على الشاشة).

مهمتك في هذا اللغز هي ترتيب الحواجز على شاشة الكومبيوتر بنفس ترتيب الشكل النموذجي الذي سيظهر لك عند إدخال المفتاح. أي أنه يتوجب عليك إعادة ترتيب الحواجز (تأتي بشكل سداسي) الثمانية بحيث تتمكن من دخول غرفة الأرشيف أسفل القاعة. حيث ستجد المفتاح المتبقي لدخول المختبر السري للدكتور كيرك لذا حاول اتباع هذا الترتيب:
١- ابدأ من أعلى الحواجز (الأشكال السداسية) إتجه للأسفل وخذ الحاجزين الخامس والسادس وضعهم في الأعلى، بحيث يكون الحاجز الخامس في الموقع الأول والحاجز السادس في الموقع الثاني.
٢- الآن توجه مجدداً إلى الحاجزين الخامس والسادس وضعهم في الأعلى مرة ثانية بحيث يكون الحاجز الخامس في الموقع الأول والحاجز السادس في الموقع الثاني بينما الحاجزين اللذين قمت بترتيبهم في الخطوة الأولى سيمثلان الآن الموقعين الثالث والرابع.
٣- خذ الحاجزين السابع والثامن وضعهم في الأعلى. لتتمكن من حل هذا اللغز.

لغز مفتاح اللوحة



يحتوي مفتاح اللوحة الأول على العبارة (SOL) التي ستصبح (٧٠٥) عند تفحص المفتاح بالمقلوب.



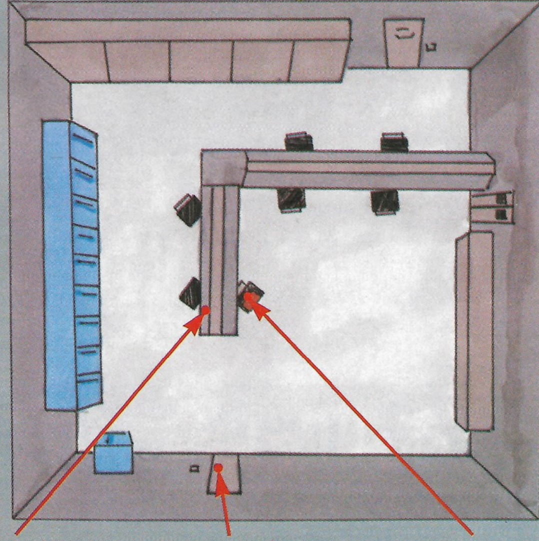
يحمل مفتاح اللوحة الثاني العبارة (LEO) التي ستصبح (٠٣٧) عند تفحص المفتاح بالمقلوب.

عندما تعود إلى مكتب المدير، ستستخدم مفتاح اللوحة الأول والثاني على الخزانة المغطاه بلوحة على الجدار، وسيطلب منك الجهاز إدخال الرقم السري للخزانة، وللحصول على الرقم السري للوحة يجب عليك أن تتفحص هذه المفاتيح حيث ستجد على المفتاح الأول عبارة (SOL) وعلى المفتاح الثاني عبارة (LEO) هذه العبارات تمثل الأرقام السرية للخزانة. فإذا قرأت عبارة (SOL) بالمقلوب ستلاحظ أنها تمثل الرقم (٧٠٥) بالانجليزية كما أن عبارة (LEO) تمثل كذلك رقم (٠٣٧) وعند دمج الرقمين سيكون لديك الرقم (٧٠٥٠٣٧) وبعد ادخال هذا الرقم إلى الكومبيوتر يمكنك الحصول على مفتاح البطاقة الحامل للحرف L.



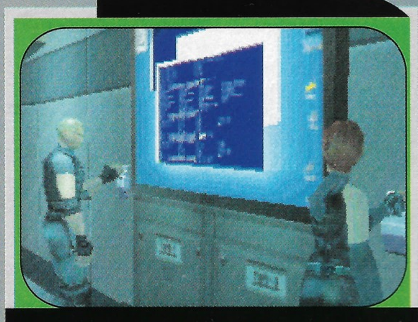
بعد إدخالك لمفتاحي اللوحة. أدخل الرقم (٧٠٥٠٣٧) للحصول على مفتاح البطاقة ذي الحرف (L).

٣٩- اتجه إلى غرفة الكومبيوتر في الطابق B1 وتفحص الشاشة الكبيرة على الجدار.



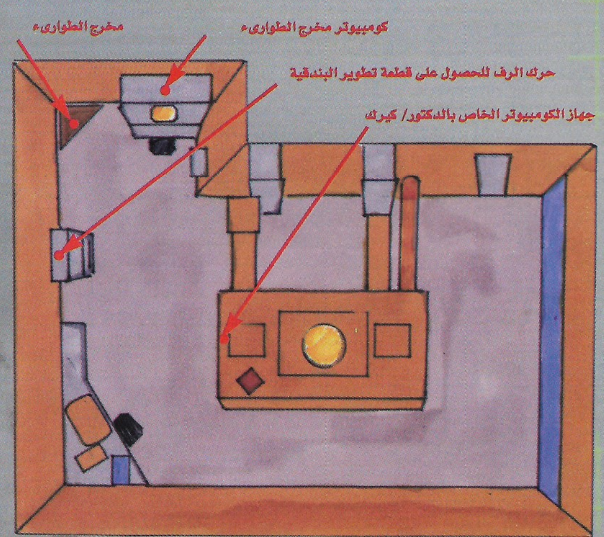
٤٠- ادخل مفتاح البطاقة الحامل للحرف R في الفتحة اليمنى من الشاشة.

٤١- سيقوم جيل بمساعدتك في استخدام مفتاح البطاقة ذو الحرف L في الفتحة اليسرى.



يتوجب ادخال مفتاحي البطاقة في الوقت نفسه لذا سيقوم جيل بمساعدتك للدخول إلى مختبر الدكتور كيرك السري.

٤٢- عند فتح الباب السري استخدم الكلمة السرية (ENERGY) مع قرص الدي دي كي ذو الحرف (E) لدخول غرفة التجارب.



عند دخولك لغرفة الكومبيوتر ستجد المزيد من الفتحات الخاصة بالمفاتيح. ادخل مفتاح البطاقة ذو الحرف R في الفتحة اليمنى. حيث ستنتقل إلى عرض سينمائي. إذا يقوم جيل بمساعدتك مجدداً في إدخال مفتاح البطاقة الثاني في الفتحة اليسرى. بعد إتمام عملية إدخال البطاقة سترتفع شاشة الكومبيوتر الكبيرة لتكشف عن باب سري وهو مدخل المختبر الخاص بالدكتور كيرك.

لغز الطاقة

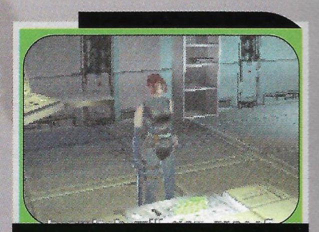
باب المختبر سيكون مقفلاً، وهذه المرة يجب أن يكون لديك اسطوانة دي دي كي تحمل الحرف (E). عند ظهور لغز الكلمات على الشاشة سترى مجموعة من الحروف مرتبة في أربعة صفوف وعشرة أعمدة كما سترى صفوفا مبعثرة من الأرقام تتسلسل من رقم «١» حتى رقم «٩» ويلاحظ أن أرقام مثل (٦، ٨، ١٠) غير موجودة في هذه الشبكة. فإذا لاحظت خانات الحروف التي فوق خانات الأرقام المحجوبة ستجد كلمة (ENERGY) وهي الكلمة السرية التي ستدخلها للدخول إلى المعمل السري.



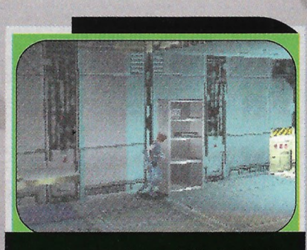
هل رأيت... إنها بهذه السهولة.

إجراء التجربة

٤٣- انتظر حتى نهاية التجربة.
٤٤- اتجه إلى صحيفة الدكتور واقرأها.
٤٥- أعد التجربة باستخدام التسلسل A, G, B (من اليمين إلى اليسار).



من المهم تعلم الطريقة التي تجري بها التجارب لأنه في نهاية اللعبة سيتوجب عليك إجراء تجربة أخرى.

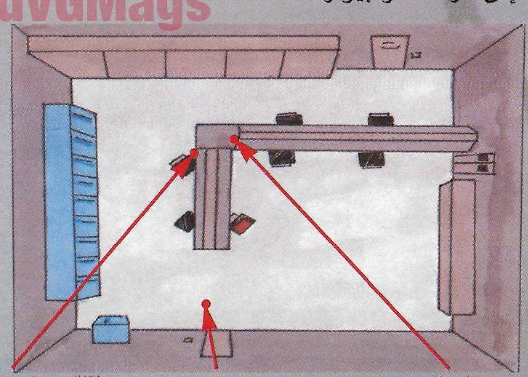


خلف الرف في المختبر السري ستجد قطعة تطوير للبندقية.

٤٦- ابحث خلف الرف لتجد قطعة تطوير البندقية.
٤٧- إبحث عن علبة الأدوات في الركن ثم اخرج من مخرج الطوارئ.

عند دخولك للمختبر السري ستجد الكومبيوتر الرئيسي يقوم بإجراء تجربة. يتوجب عليك معرفة مراحل إجراء التجربة لأنك ستحتاج لإجراء تجربة أخرى قرب نهاية اللعبة. كما يمكنك إجراء تجربة مماثلة كنوع من التمرين عن طريق الخطوات التالية:
١- شغل الموازن الكهربائي.٢- شغل جهاز الطاقة الكامنة.٣- شغل الطاقة الثالثة.
بعد التمرن على التجربة لا تغادر المختبر دون قراءة صحيفة الدكتور كيرك، والتي تشمل معلومات جديدة عن تجربة جديدة، ودور كل من الموازن الكهربائي وجهاز الطاقة الكامنة ومخططاته المستقبلية، كما ستقرأ تفسيرات لتواجد الديناصورات في المنطقة.

٤٨- عد إلى غرفة الكومبيوتر.

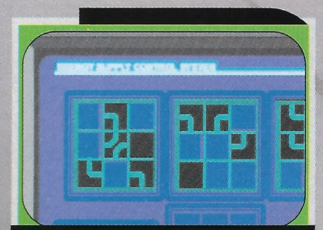


٤٩- عندما يطلق جرس الإنذار إبحث عن مفك البراغي في علبة العدد اليدوية على الكرسي.

إطفاء جهاز الإنذار

اللوحة التي ستقوم بفتحها بمفك البراغي تقع مقابل علبة العدد اليدوية.

٥٠-بعد حصولك على مفك البراغي افتح اللوحة التي أمام علبة العدد اليدوية.
٥١- تفقد لوحة الدائرة الكهربائية لتحصل على لغز جديد.
٥٢- رتب مجموعات المربعات الثلاث لتتشابه مع الشكل المعطى.



رتب المربعات لتكون مشابهة للشكل المعطى، وكنموذج لفعل ذلك يجب أن ترصهم بهذا الترتيب (٣، ١، ٢).

٥٣- حرك المربعين الأوسط والأيمن مرة واحدة باتجاه عقارب الساعة.
٥٤- حرك المربعات في الشكل القريب من الشكل المعطى بهذا الترتيب (٣، ١، ٢) عندها يجب أن يتوقف جرس الإنذار كما ستتمكن من دخول باقي أبواب المبنى المقفلة.

سيتوجب عليك الاختيار عندما يتوقف جرس الإنذار ما بين فكرة ريك أو فكرة جيل للهرب فأيهما ستختار؟

يبدو أن الدكتور كيرك لم يكن راضياً عن اقتحامك لمختبره السري لذا تمكن من إغلاق جميع أبواب الخروج من المبنى، وبالتالي يكون قد حبسك في هذا المبنى المشؤوم، وبالتحديد في هذه الغرفة. وللخروج من هذا المكان يجب عليك أخذ مفك البراغي من علبة العدد اليدوية ومن ثم فتح اللوحة بداخل غرفة الكومبيوتر ليظهر لك لغز. هذا اللغز سيحل بمطابقة الأشكال في المربعات الثلاثة مع الشكل في الناحية اليسرى للأسفل. لا تقم بتحريك المربع الأيسر للأعلى، فقط قم بتحريك المربع الأوسط والأيمن مرة واحدة فقط باتجاه عقارب الساعة. ثم قم بوضع المربعات الثلاثة فوق بعضها البعض على الشكل النموذج، ليشكلوا سوية نسخة مطابقة له، وسيكون ترتيب المربعات بالشكل التالي: المربع الثالث ثم المربع الأول ثم المربع الثاني. عند حل هذا اللغز سيتوقف جرس الإنذار.
الآن.. لديك عشرة دقائق للهرب قبل أن يتم إغلاق المبنى وفيما يبدو أن جرس الإنذار قام بجذب مزيد من الديناصورات (تذكر أن أحد أفراد الفريق نبه بأن المزيد من الديناصورات في طريقها نحو المبنى) عند هذه النقطة سيكون لديك اختياران لا ثالث لهما: الإختيار الأول هو الخروج مع جيل ومواجهة الديناصورات، وهذا الاختيار سيكلفك الكثير من الطاقة والذخيرة، ولكنه سيوفر عليك حل المزيد من الألغاز. ولكن تذكر بأنك ستواجه ديناصورات في كل طريق تسلكه. أما الخيار الثاني وهو الخيار الأكثر عقلانية فهو باختصار الطريق والهرب من مخرج الطوارئ بعد فتحه عن طريق الكومبيوتر حيث لن تواجه أية ديناصورات، وستوفر على نفسك الذخيرة والطاقة لذا فكر جيداً واختر ما يناسبك.

الجزء الرابع

التفرع (أ): اللحاق بجيل

(١-أ) أخرج من غرفة الكومبيوتر عبر البوابة الخلفية (اتباعاً لخطة جيل) وتوجه إلى أسفل القاعة. توقع أن تكون أي غرفة أو ممر محتوية على ما لا يقل عن ديناصورين.

البحث عن الدكتور كيرك

(٢-أ) اعبر من المكتبة وعبر المصعد في منطقة مدخل المختبر.
(٣-أ) اعبر عبر البوابة المفتوحة حديثاً (لأن المصعد لا يعمل الطرق إلى غرفة التحكم ستكون مغلقة.
(٤-أ) اتجه يساراً عند الركن وعبر الباب وانتبه من الديناصورات.
(٥-أ) اعبر الممر وأخرج من الباب المزدوج.
(٦-أ) الآن ستكون في غرفة التخزين، حيث ستجد جيل الذي كان يلاحق الدكتور كيرك.
(٧-أ) بعد مغادرة جيل ستعود اللعبة إلى وضعها الرئيسي.



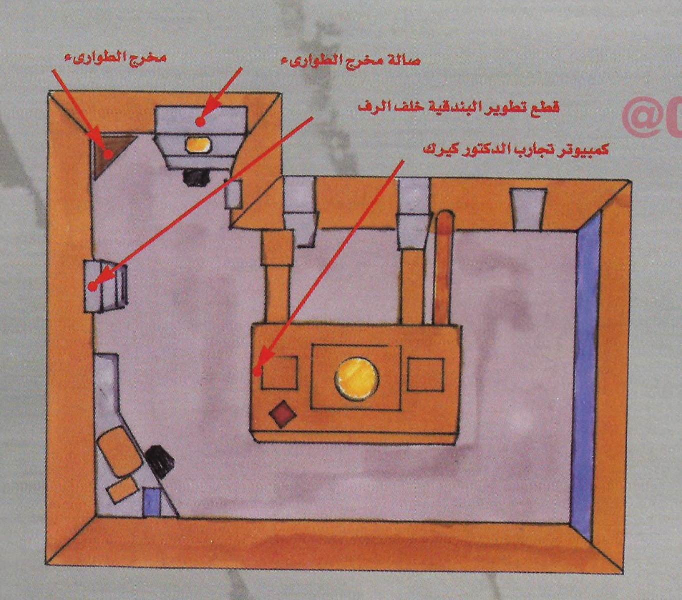
وأخيراً اقتربت من الامساك بالشخصية الغامضة الدكتور كيرك، الآن مهمتك هي الخروج من هنا.

بالنسبة لشخص مصاب بجنون العظمة مثل الدكتور كيرك (سيكون مكره للإنضمام إلى الفريق من قبل جيل) سيبدو من الطبيعي أن يأخذ في ذكر عبقرية فكرته عن الطاقة الثالثة وسيعطيك بطاقة تعريف للاتصالات. ولحسن حظك وسوء حظ الدكتور كيرك سيطلب منك جيل مغادرة المنطقة بينما يقوم هو بتصفية حسابه من الدكتور كيرك، ترى ما العلاقة بين الدكتور كيرك وجيل؟ ربما يكون جيل قد ساهم في إنقاذك في أكثر من مرة ولكن ألا توافقني الرأي بأنه غريب التصرفات؟

الجزء الرابع

التفرع (ب): اللحاق بريك

(١-ب) عد إلى المختبر الشخصي للدكتور كيرك.



(٢-ب) انتظر عند الجهاز القريب من مخرج الطوارئ وشغل المحطة.
(٣-ب) انتظر ريك حتى يقوم بإرسال ثلاثة شفرات لفتح بوابة الطوارئ.

شفرات فتح باب الطوارى

(٤-ب) بسرعة سجل هذه الشفرات عندما يقوم ريك بإرسالها.

(٥-ب) إذا قمت بإدخال الشفرات بصورة صحيحة في الجهاز سيتم فتح باب الطوارئ لك ولكن المؤسف أن أمامك محاولتان فقط لإدخال الشفرة بصورة صحيحة.

(٦-ب) اخرج من باب الطوارئ لتصل إلى غرفة التمرين B1.

(٧-ب) بعد رحيل چيل ستعود اللعبة إلى مسارها الطبيعي.



سيقوم ريك بارسال مجموعة من الحروف على شاشة الكومبيوتر ويجب عليك كتابتها عند ظهورها، فهذه الشفرة تتغير عشوائيا لذا لا يمكننا معرفة الشفرة التي ستظهر لك أثناء اللعب.



عند استلامك للشفرة يجب عليك ادخالها بمحاولتين فقط.



عند إتباعك لفكرة ريك في الهرب ستقابل ريجينا الدكتور كيرك.

ستجد ريجينا الدكتور كيرك أولاً ولكن چيل سيتدخل بسرعة ويأخذ بزمام الأمور. حيث سيحاول كل من چيل وريجينا أخذ الدكتور كيرك معهم ولكنه سيرفض بحجة أنه يريد أن يرعى المرحلة الأخيرة من تجاربه المدمرة.

وبعد الضغط عليه من قبل چيل وريجينا سيقوم بإعطائك بطاقة منطقة الاتصالات، وسيأمرك چيل بالتوجه إلى منطقة الاتصالات، وسيخبرك بأنه سيترك الدكتور كيرك تحت حراسة ريك ويقوم هو برعاية بعض الشؤون الخاصة به.

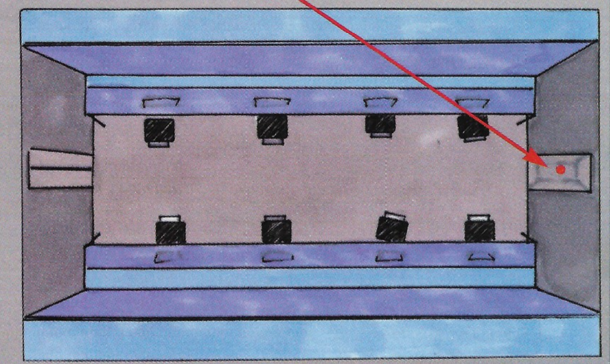
الجزء الخامس
ريك دائماً بجانبك

١- استخدم الدرج أو طريق المولد الاحتياطي لتصل إلى الدور الأرضي للمبنى. وأثناء توجهك إلى هناك استخدم المفاتيح الصغيرة على صناديق الطوارئ المغلقة في غرفة الامدادات الطبية.

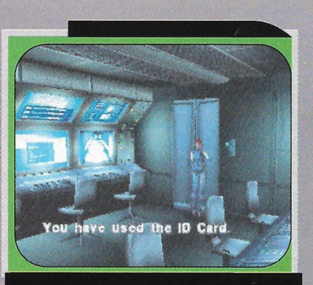


إليك هذا السر: بعد التحدث إلى الرجل في غرفة الغازات ستأخذ منه مفتاحاً صغيراً يمكنك استخدامه للصناديق الصغيرة المغلقة في غرفة الامدادات الطبية لتتلقى مجموعة من الأدوات.

٢- توجه إلى غرفة التحكم.

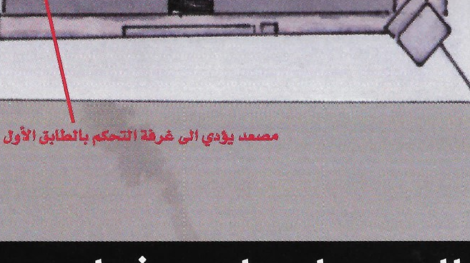


٣- افتح المصعد باستخدام بطاقة الاتصالات التي أعطاك إياها الدكتور كيرك.



باستخدام بطاقة الاتصالات يمكنك تشغيل المصعد المقفل في غرفة التحكم.

٤- اصعد للدور الثاني ثم اخرج.



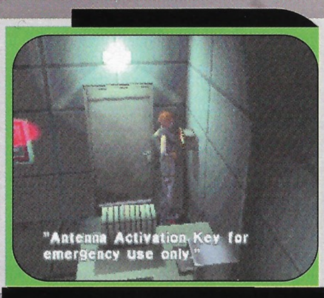
الحصول على مفتاح ايريال الطوارئ

٥- عند وصولك لغرفة الاتصالات، التقط علبة الأدوات ثم تفقد علبة الطوارئ الحمراء.

٦- تفقد الصندوق الآخر على الجدار.

٧- أحصل على مفتاح إيريال الطوارئ.

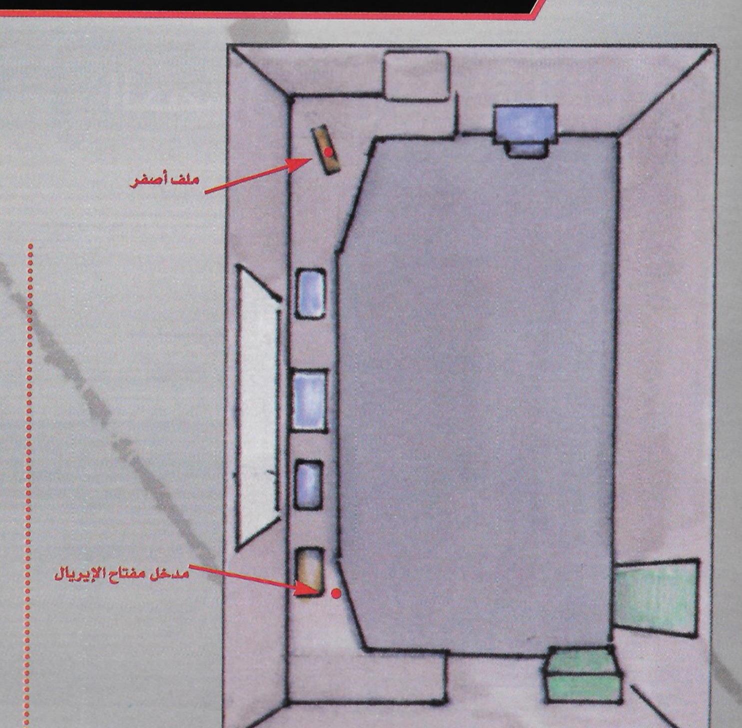
٨- أخرج من غرفة الاتصالات.»



تفقد الصندوق المعلق على الجدار للحصول على مفتاح إيريال الطوارئ في غرفة الاتصالات.

٩- أسلك طريقك عبر البلكون حتى تصل إلى الغرفة الأخيرة.

١٠- ادخل غرفة الإرسال وقم بتشغيل الايريال باستخدام مفتاح إيريال الطوارئ في فتحة الطوارئ.



١١- بعد أن يتم رفع الايريال أخرج من الغرفة.


حتى ايريال الاتصالات متميز في هذه اللعبة.

هجوم ديناصور التي-ريكس

١٢- سيقوم ريك بتحذيرك بأن أبواب المبنى سيتم إقفالها بعدها ستجد نفسك بمواجهة ديناصور تي-ريكس العملاق.

١٣- بما أن جميع الأبواب أمامك مغلقة لن يكون لديك سوى العودة إلى غرفة الاتصالات هروباً من ديناصور التي-ريكس.

١٤- اخرج بندقيتك واستعد لإطلاق النار على هذا الوحش.

١٥- اتبع طريقة المراوغة والدوران حول الديناصور مع إطلاق النار حتى يقوم ريك بفتح باب غرفة الاتصالات.

١٦- ادخل غرفة الاتصالات.


يجب عليك استخدام أقوى ذخيرة الموجودة لديك لمواجهة.


أقصى مايمكنك فعله مع هذا الديناصور هو تعطيله حتى يقوم ريك بفتح باب غرفة الإتصالات

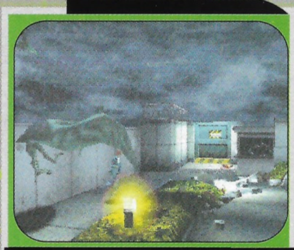
قم بتعديل مسارات الأنابيب بضغط المفاتيح بهذا الترتيب: اضغط المفتاح الأحمر في أعلى الناحية اليمنى ثم المفتاح الأحمر عند دخولك للمبنى للمرة الثانية ستأمر قائد الطوافة بالمجيء حالاً إلى مهبط الطوافة لانقاذك وباقي الفريق والدكتور كيرك. لا تنتظر ريك فسيلحق هو بك كما سيوجهك لدخول مهبط الطوافة من المدخل الرئيسي.

١٧- عند رؤيتك للطوافة عد إلى المصعد كي تصل إلى وسط الطوافة.

١٨- ألق نظرة على الموقع الجديد في خريطتك بعد تلقي الاتصال من ريك.

١٩- أخرج من المصعد في الدور الأول ثم توجه نحو منطقة المدخل الرئيسي.

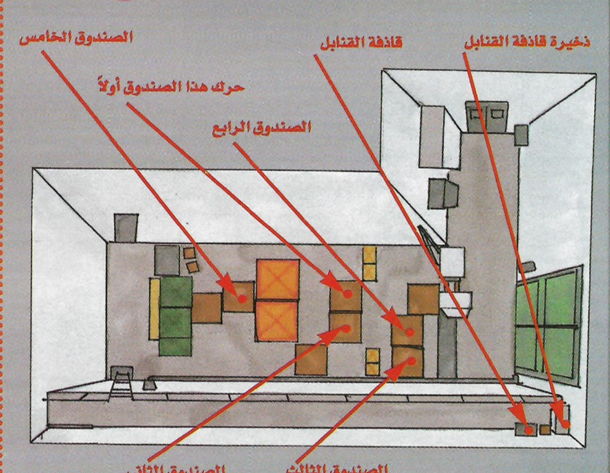
٢٠- استدر حول المزروعات واحذر من ديناصوري الثيرانودون الطائرين.

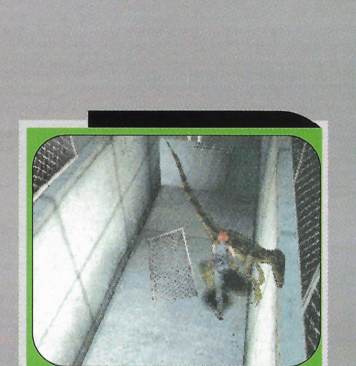

عادت ديناصورات التيرانودون، وهي الآن أكثر جوعاً من ذي قبل. تجنبهم عند مرورك من أمام أو حول المبنى.

٢١- عندما تصل إلى البوابة حيث الجثة، اخرج منها.

٢٢- يجب أن تكون سريعاً بما فيه الكفاية للهرب من ديناصوري الرابتور، حيث سيقومان بمفاجأتك عند الممر المؤدي إلى مهبط الطوافة.

٢٣- إذا تمكنت من الوصول ادخل من الباب المفتوح على يمينك لتصل إلى مستودع الطائرات.

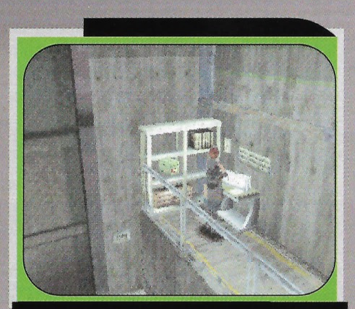



هذا هو أكثر مشاهد اللعبة ترويعاً حيث تقوم ديناصورات الرابتور بالخروج من كل مكان، مما يجعل من تجاوزهم أمرا صعبا، خصوصاً إذا توقفت أمام باب مغلق أو نهاية ممر.

الحصول على قاذفة القنابل

٢٤- اصعد السلم في مستودع الطائرات لتصل إلى نهاية البلكون.

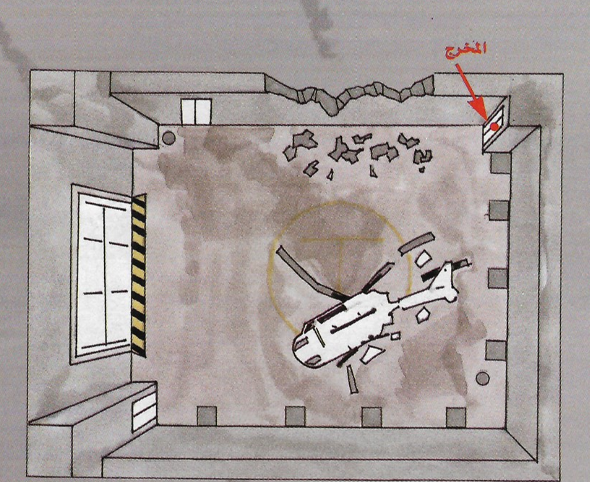
٢٥- التقط قاذفة القنابل والذخيرة.

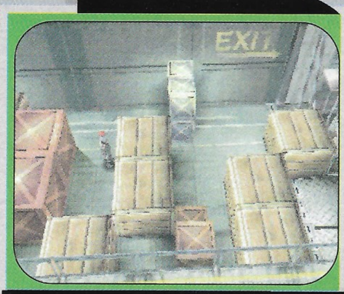

في مستودع الطائرات تسلق السلالم لأخذ سلاح قاذفة القنابل من نهاية البلكون.

٢٦- غادر البلكون متجها إلى مهبط الطوافة. وللوصول إلى هناك تتبع الأسهم على الجدار، والمؤدية إلى مهبط الطوافات. وستصل إلى غرفة مزدحمة بالصناديق ليتسنى لك العبور، ولفعل ذلك انظر إلى الصور لمعرفة الترتيب المناسب.

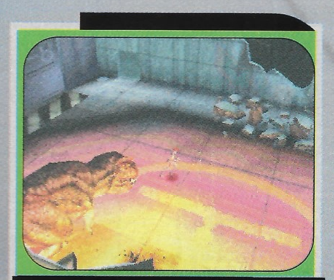
٢٧- شق طريقك للعبور والتقط علبة الأدوات.

٢٨- بعد ذلك أعبر خلال الباب المزدوج خروجاً إلى مهبط الطوافة.





من المهم تحريك الصناديق التي تعيق تقدمك إلى مهبط الطوافة، ولفتح الطريق يجب عليك أن تتحرك بطريقة معينة والا إزداد الأمر صعوبة عليك. في حالة إذا أردت أن تعود الصناديق إلى حالتها الطبيعية بعد أن قمت بتحريكها بطريقة خاطئة كل ما عليك فعله هو الخروج ثم العودة إلى الغرفة مجدداً، ولحل هذه المتاهة يجب عليك العودة إلى الخريطة التي توضح لك تحركاتك.



قتالك لديناصور التي-ريكس ليس بالمهمة السهلة. حاول إبقاء طاقة اللاعب في مستوى عال. في حالة الموت في هذه المنطقة سيتوجب عليك إعادة اللعبة من موقع بعيد بالإضافة إلى أن ريك سيأخذ الكثير من الوقت.

أحد العروض المحزنة والمخيبة للآمال ستمر عليك عند انتظارك لطوافة الهرب حيث سيقوم ديناصور تي-ريكس متوحش بتحطيمها مما يعني أنك فقدت آخر أمل لك للهرب. والأسوأ من ذلك أن الدكتور كيرك قد تمكن من الهرب. وبعد الاستيقاظ من هذه المفاجأة ستكتشف أن الأبواب أغلقت مرة أخرى مما يعني أنه يتوجب عليك انتظار ريك ليقوم بفتحها مجدداً.



يبدو أنك وريك والدكتور كيرك ستواجهون العديد من المشاكل ولكن ليس كمشكلة طيار الطوافة المسكين.

انتظار المصعد

٢٩- حاول صرف إنتباه ديناصور التي-ريكس بينما يقوم ريك بتشغيل المصعد.

٣٠- اتخذ الطوافة المحطمة كدرع واق لك من ديناصور التي-ريكس.

٣١- إذا تمكنت من الدوران حول الطوافة لما لا يقل عن دورتين أثناء مهاجمة ديناصور التي ريكس لك مع مواصلة إطلاق النار عليه سيتم تحسين العرض الختامي للعبة.

٣٢- من مسافة قريبة استخدم قاذفة القنابل لمحاولة إيقاف هذاالديناصور المتوحش.

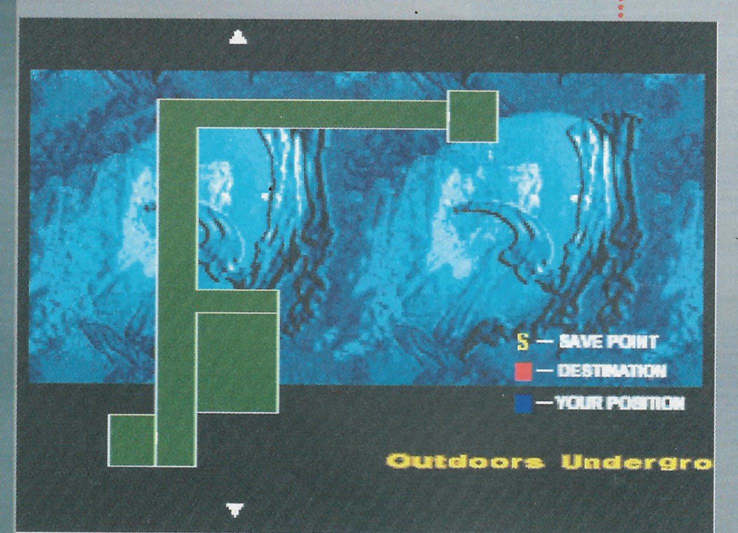
٣٣- أثناء مراوغتك للديناصور إبحث عن علب الأدوات في أماكن متفرقة من الموقع.

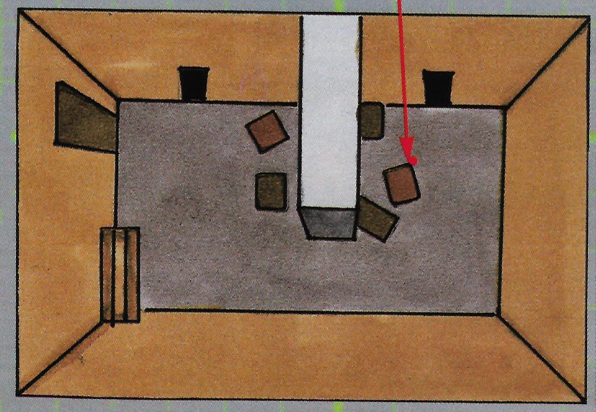
٣٤- انتظر حتى يتصل ريك ويعطيك إشارة بالانطلاق عندها اتجه إلى المصعد.

غرفة المواد

٣٥- عندما يتعطل بك المصعد افتح فتحة الطوارئ في قاع المصعد واسلك ممر الأنفاق للعودة مجدداً إلى المبنى.

٣٦- ابق مبتعداً عن ديناصورات الكومبايس الصغيرة واهرب إلى القاعة حيث غرفة المواد على اليسار.





٣٧- بداخل غرفة المواد تفقد الجثة واحصل على بطاقة المرور C.O.



في غرفة تخزين المواد ستجد جثة تحمل لك حل المشكلة التي تواجهك وهي ايجاد طريق للهرب.

٣٨- التقط الأدوات في هذه الغرفة.

٣٩- إبحث عن المذكرة التي توضح وجود طريق سري للهرب.

٤٠- عد إلى حيث ممر الأنفاق.

٤١- اتجه يساراً ثم ادخل المصعد رقم ١ على اليمين.

٤٢- عندها ستقوم بإخبار ريك عن فكرتك للهرب. عندما تصل إلى الدور الثالث سيتم فصل الطاقة الكهربائية.

بعد أن تكتشف ما حدث في مهبط الطوافة. ستتوجه إلى المصعد الوحيد الذي لا يزال يعمل. حيث ستستخدمه مع ريك للوصول إلى المصعد الكبير، وعند توقف المصعد الكبير ستتلقى اتصالاً من جيل (المتواجد في الطابق الثالث B3) يطلب منك ايصال الطاقة. بينما سيقوم هو بملاحقة الدكتور كيرك كما سيطلب منك تأمين طريق مهبط الطوافة. لذا عند عودة الطاقة ستكون في غرفة التحكم (B3) إقرأ الملف الأحمر لمزيد من المعلومات عن امكانية وجود اسطوانة دي دي كي مع أحد الأشخاص. إذن يتوجب عليك التوجه إلى الرافعة في المستوى الثالث (B3) للبحث عن الاسطوانة. بينما سيقوم ريك بمحاولة اقتحام النظام الأمني للجزيرة لكي تتمكنوا من الهرب.



عند تواجدكم بالقرب من المصعد الكبير ستواجهان أنت وريك التغييرات التي تطرأ على اللعبة.

إصلاح المولد

٤٣- ادخل غرفة التخزين B3 حيث ستجد مجموعة من براميل الوقود.

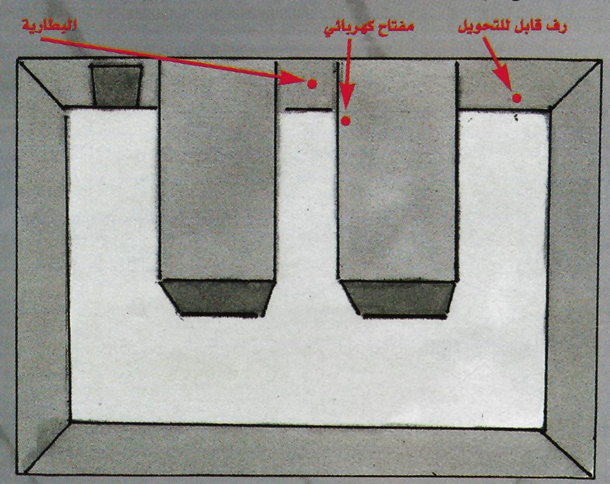
٤٤- بعد اكتشافك للبطارية المكسورة في أحد المولدات اتجه للركن على اليسار القريب منك.



سبب تعطل المولد هو كون البطارية معطلة ويتوجب عليك ايجاد بديل.

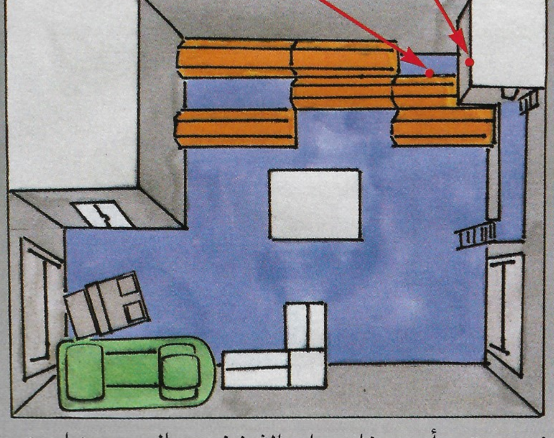
٤٥- التقط أي أداة تجدها على الأرض ثم اتجه عبر الباب الصغير إلى باب المصعد الكبير.

٤٦- ابحث عن البطارية البيضاء داخل الصندوق وخذها .





لحسن الحظ... في غرفة المولد الاحتياطي B3 ستجد بطارية جديدة تناسب المولد.



يتوجب عليك القيام ببعض الاستكشافات بينما ريك يعمل في الأجهزة الأمنية في غرفة التحكم B3.

٤٧- حرك الرف عند الركن لتجد علبة أدوات.

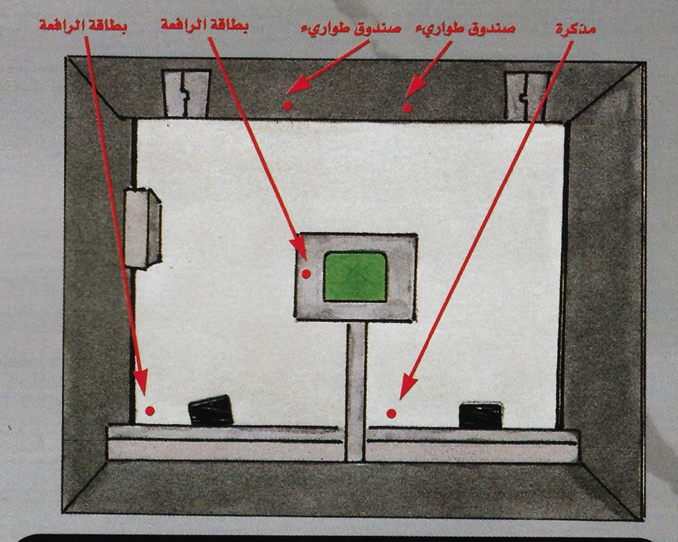
٤٨- اترك غرفة المولد الاحتياطي ثم سلم ريك البطارية الجديدة.

٤٩- بعد استرجاع الطاقة اتبع ريك.

٥٠- إلتقط الأدوات الباقية والموزعة في أنحاء الغرفة من حولك.

٥١- ستجد الباب محطماً بفعل صدمة قوية. لذا ابحث عن الباب الصغير الآخر والقريب منه.

٥٢- أنت الآن في غرفة التحكم (B3) حيث يمكنك حفظ اللعبة.



٥٩- سيقوم أحد ديناصورات الترزينوس بالهرب من إحدى الحاويات لذا اضغط أزرار التحكم بسرعة قبل أن تقع عليك.


قد تكون هذه الديناصورات ضخمة الجثة ولكنها غبية جداً.

مواجهة ديناصورات الترزينوس

٥٣- ابحث عن بطاقتي الرافعة ثم ابحث في الحاويات والأرفف عن أدوات جديدة.

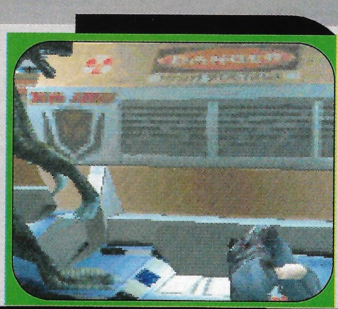
٥٤- اقرأ الملف الأحمر للحصول على معلومات إضافية.

٥٥- استخدم صناديق الطوارئ ذات اللون الأصفر والأحمر.

٥٦- غادر الغرفة مستخدماً الباب الذي إلى اليسار.

٥٧- التقط علب الأدوات من منطقة الأسلحة الجديدة هذه ثم اتجه إلى الناحية المقابلة للغرفة. حيث ستجد اسطوانة دي دي كي بالقرب من الجثة.

٥٨- استعد للدفاع عن نفسك من ديناصوات لم ترها من قبل حيث نشأت بسلالة جديدة من الديناصورات.



أحد الديناصورات سيقوم بقطع السلاسل الحاملة لإحدى الحاويات مما سيسبب سقوطها. يتوجب عليك أن تكون سريعا بما فيه الكفاية.

سيتم إغلاق الطريق المؤدي إلى الجثة حاملة قرص دي دي كي والفضل في ذلك يعود إلى ديناصورات الثيرزينوس البلهاء. بعد تفقدك للرافعة B3 عن قرب ستدرك أنك بحاجة إلى مفتاح ثالث لتشغيل الرافعة، بعد حصولك على المفتاح ستتمكن من تحريك الحاويات وبالتالي المرور إلى الجثة الحاملة لقرص دي دي كي.

البحث عن مفتاح الرافعة الثالث

٦٠- سيكون الطريق للوصول إلى العالم الذي بحوزته مفتاح الرافعة الثالث ملغماً. لذا تسلق السلالم واستخدم الرافعة لفتح طريق إلى حيث تتواجد الجثة الحاملة لاسطوانة الدي دي كي.

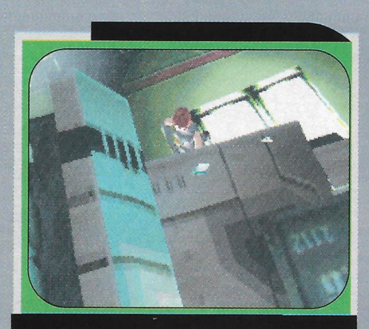
٦١- ستحتاج إلى مفتاح ثالث لذا إنزل للبحث عنه.


يجب عليك تشغيل الرافعة وتحريك الحاويات بعيداً عن طريقك لتفسح لك مجالاً للمرور وبالتالي الحصول على اسطوانة دي دي كي الذي تبحث عنها.

٦٢- إبحث عن الباب الكبير في الغرفة وادخل إلى ممر النقل.

٦٣- تجنب ديناصور الترزينوس أو اقض عليه... كما تشاء.

٦٤- التقط مفتاح الرافعة الثالث ومفتاح غرفة التخزين من خلف الشاحنة التي في ممر النقل.


بسرعة توجه إلى ممر النقل وخذ مفتاح الرافعة الثالث بالإضافة إلى مفتاح آخر ستستفيد منه لاحقاً ثم غادر.

٦٥- لاحظ المدخل الآمن للمستوى الأول ثم أخرج من نفس المكان الذي دخلت منه.

تحريك الحاويات

٦٦- الآن عد إلى الرافعة وقم بتشغيلها باستخدام مفاتيح الرافعة الثلاث التي بحوزتك.

٦٧- أبعد الحاويات عن طريقك باتباع هذه الخطوات:

الخطــــوة الأول: (↑ ٣)، (خطاف Hook)، (← ٢)، (↓ ١)، (إطلاق Release).

الخطوة الثانيـــة: (↑ ٣)، (↓ ١)، (→ ٢)، (خطاف Hook)، (← ٢) ، (إطلاق Release).

الخطوة الثــالثة: (↑ ٣)، (→ ٢)، (خطاف Hook).

الخطوة الــرابعة: (إطلاق Release).

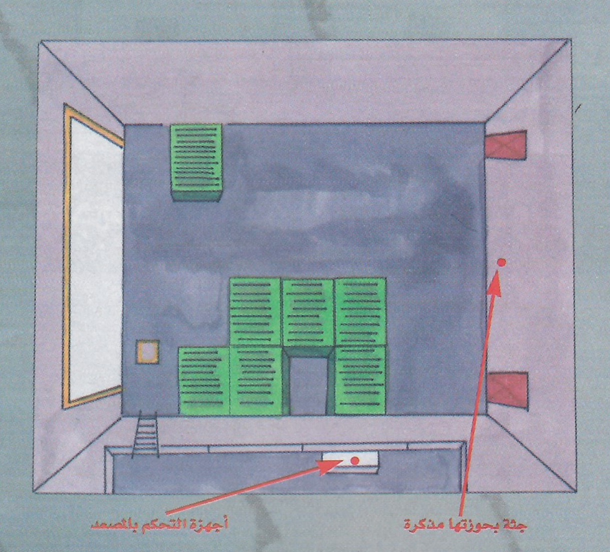
الخطوة الخامسة: (→ ٢)، (خطاف Hook).



من المفروض أن يكون هذا اللغز قد مر عليك من قبل ولكن مع بعض التغيير. أبعد الحاويات عن طريقك لتتمكن من المرور.

٦٨- إبحث عن العالم المريض عبر الطريق الذي قمت بفتحه مؤخراً وتحصل بالتالي على اسطوانة ادخال الدي دي كي ذو الحرف W.

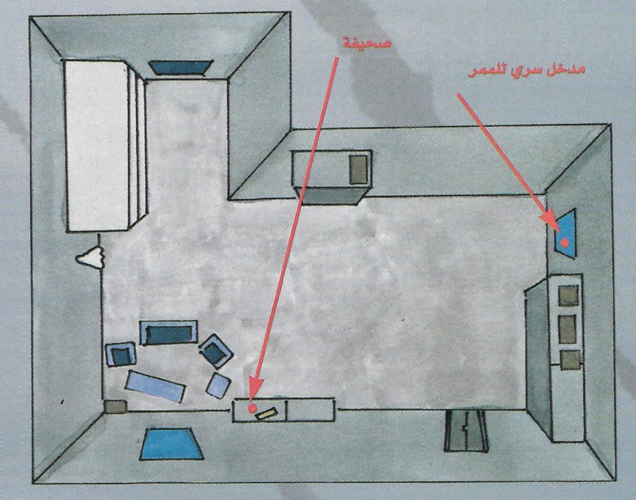
٦٩- اعبر من خلال غرفة التحكم لتصل إلى غرفة التخزين التي يوجد بها المولدات.



٧٠- ابحث عن الغرفة المغلقة في الناحية المقابلة على الناحية اليسرى. ثم افتحها باستخدام مفتاح غرفة التخزين الذي وجدته في الشاحنة.

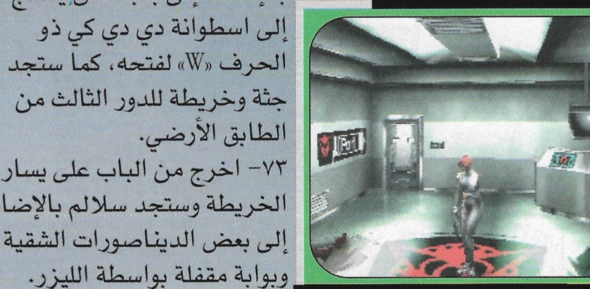
الوصول إلى غرفة الاستراحة

٧١- راوغ ديناصور الترزينوس في الممر واهرب من الباب الموجود بالدهليز الخلفي.

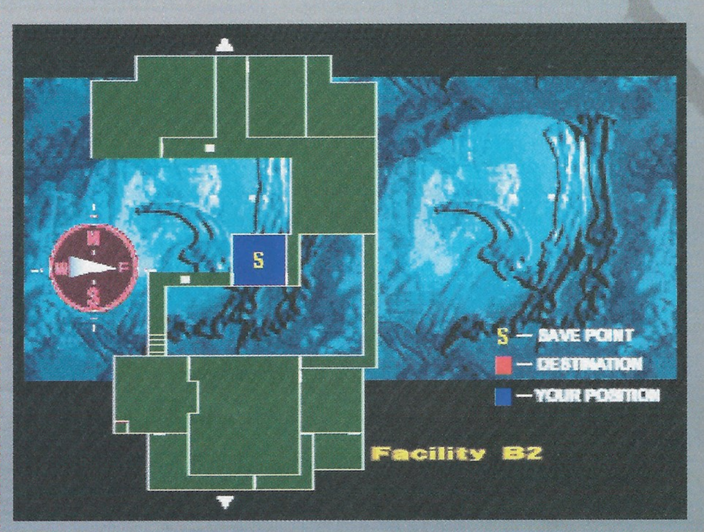


٧٢- أنت الآن في غرفة الاستراحة، ستجد بعض علب الأدوات هنا. بالإضافة إلى باب مغلق يحتاج إلى اسطوانة دي دي كي ذو الحرف «W» لفتحه، كما ستجد جثة وخريطة للدور الثالث من الطابق الأرضي.

٧٣- اخرج من الباب على يسار الخريطة وستجد سلالم بالإضافة إلى بعض الديناصورات الشقية وبوابة مقفلة بواسطة الليزر.



غرفة الاستراحة تعتبر من الأماكن التي ستعود إليها عدة مرات.



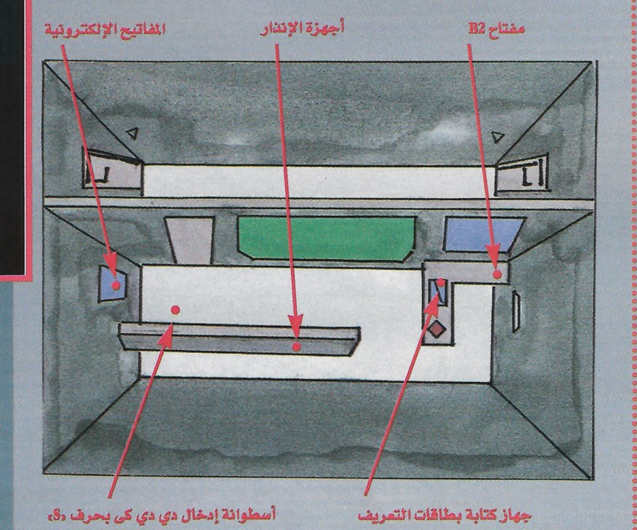
٧٤- اصعد السلالم.

٧٥- اسلك الدهليز (B2) إلى منطقة التجارب وتعامل مع ديناصور الرابتور بطريقتك الخاصة.

٧٦- ادخل من الباب في آخر الغرفة لتتمكن من الهرب.



استخدم السلالم في الممر التالي لتصل إلى الطابق ٢ بعد مراوغتك لديناصوري التيرزينوس (أو التخلص منهم).



غرفة الأمن

٧٧- اركض نحو الباب الزجاجي إلى غرفة الأمن.

٧٨- أطفئ جرس الإنذار باستخدام جهاز الكومبيوتر.



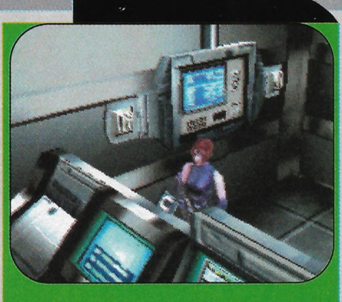
عند مرورك من أمام أجهزة المراقبة في غرفة الأمن سيتم إطلاق جرس الإنذار لأنك مسلح.

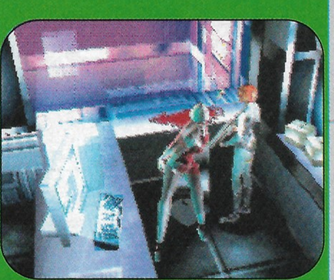


لاطفاء جرس الإنذار المزعج اعبر الباب الزجاجي واستخدم الكومبيوتر ذوالمؤشر أحمر اللون.

٧٩- التقط اسطوانة إدخال دي دي كي ذات الحرف «S» الإضافية.

٨٠- اقرأ ملف الأمن الموجود هنا.
٨١- خذ المفتاح القريب من جثة المرأة.
٨٢-- تفقد استخدامات باقي الأجهزة.
٨٣- أخرج إلى الممر.
٨٤- ابحث عن فتحة التهوية واصعد إليها.





يمكنك الحصول على اسطوانة ادخال الدي دي كي ذات الحرف « والملف الأحمر الذي يوضح مكان الكومبيوتر المخفي والمفتاح الالكتروني للطابق ٢. كما ستجد جهاز كتابة بطاقات التعريف للطابقين الأرضيين الثاني والثالث.

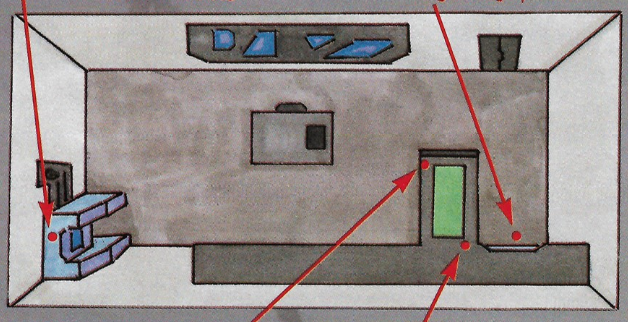
٨٥- واصل السير في الممر حتى تصل إلى ممر غرفة التجارب.
٨٦- ستجد هنا ثلاثة أبواب من مجموعة الأربعة أبواب مغلقة، كما ستجد علبة أدوات.
٨٧- حاول أخذ بطاقة المستوى «C» من على الطاولة لتتمكن من دخول باب مستوى «C».



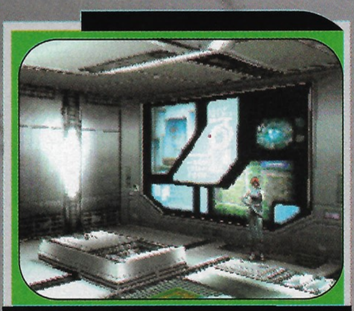
عندما تتجه للحصول على بطاقة المستوى ستسمع صوتا. وبعد انتهاء هذا الصوت سيقوم ديناصور رابتور بمهاجمتك.

البحث عن اسطوانة الدي دي كي ذات الحرف W

٨٨- تخلص من الرابتور الذي سيهاجمك من الأسفل ثم التقط بطاقة المستوى «C» ثم ادخل غرفة تصميم الموازن.

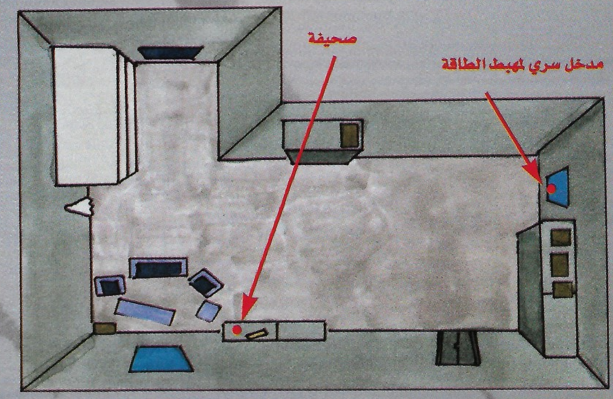


٨٩- خذ اسطوانة دي دي كي الحامل للحرف W.
٩٠- ادرس جميع المذكرات في الملف الأصفر الذي ستجده في هذه الغرفة وتفقد جميع محطات الكومبيوتر.



ستجد العديد من الأدوات في غرفة تصميم الموازن الكهربائي ولكن أهمها حاليا هو اسطوانة دي دي كى ذات الحرب «W» والذي ستجده على الطاولة.

٩١- اخرج من غرفة تصميم موازن الطاقة.
٩٢- اتجه من الركن لتصل إلى غرفة استراحة الباحثين وخذ كأساً من هناك وعلبة أدوات.



٩٣- ستجد صحيفة أخرى هنا للقراءة.



ستقابل جيل بداخل غرفة استراحة الباحثين ولكنه سيخرج بسرعة في صورة مثيرة للشبهات.

٩٤- قبل أن تغادر تفقد محطة الكومبيوتر على الجدار.

من المهم أن تقرأ المذكرة الصفراء في غرفة تصميم موازن الطاقة لأنك ستعرف طريقة دمج الموازن مع جهاز الطاقة الكامنة لتوليد الطاقة الثالثة، أحفظ هذه الطريقة لما بعد، أما الآن فسيقوم جيل بإثارة المزيد من الشكوك حوله بهروبه من غرفة إستراحة الباحثين عند وصولك إليها. تصرفاته المريبة هذه قد تدفعك إلى الإعتقاد فعلاً بأنه مجرم. ويبدو انه حتى الآن لايمكنك سوى الإعتقاد.

٩٥- عد مجدداً إلى الطابق B3 حيث سيقوم ريك بالاتصال ليعلمك بأنه قد تمكن من تسهيل مرورك عبر النظام الأمني.

٩٦- ابحث عن غرفة الاستراحة في هذا الطابق واستخدم إسطوانتي الدي دي كي ذات الحرف «W» على الباب الذي يقود إلى مهبط الطوافة. كلمة السر لهذا الباب هي waterway.

كلمة سر باب مهبط الطوافة

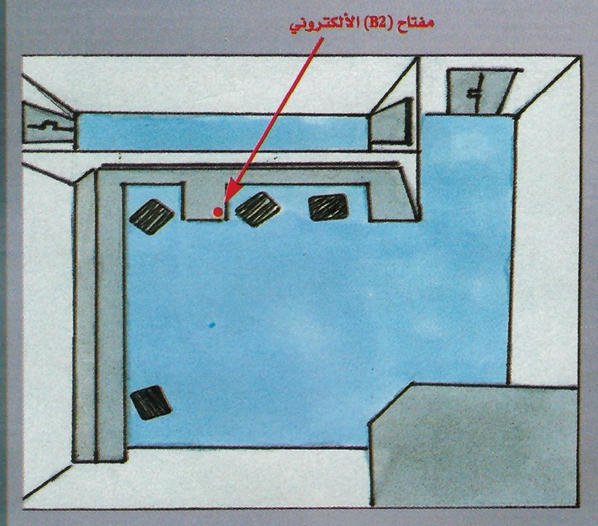


في هذا اللغز الأرقام (٢، ٣، ٤، ٦، ٧، ٨، ٩) تمثل بعض أحرف الأبجدية الانجليزية.

قم بفتح الشفرة كما فعلت من قبل في لغز (LABORATORY) حيث A = ١ وB = ٢ وC = ٣ وهكذا. ثم قم بإلغاء الحروف التي قمت بفك شفرتها لتبقى لديك كلمة WATERWAY

رسالة من علماء على قيد الحياة

٩٧- اعبر من الباب لتصل مكتب وصول المهاجرين.



٩٨- تفقد الجثة لتحصل على أدوات. وبعد استماعك للإرسال غير الواضح خذ المفتاح الالكتروني B2 من الطاولة.

أنت وريك ستقومان بالكثير من الأشياء في غرفة وصول المهاجرين. حيث سيقوم ريك بفتح الباب المغلق بينما ستقوم أنت بالاستماع إلى صوت أحد الباحثين الأحياء يستغيث من ديناصور يقوم بمهاجمته، وستكتشف أن لدى هؤلاء الباحثين مفتاحاً سيساعد في هربك لذا من الواضح أنه يجب عليك انقاذهم.


عند دخولك لمكتب وصول المهاجرين التقط المفتاح الالكتروني للطابق ٢ من الطاولة، ثم عند عودة ريك ستسمع صوت أحد العلماء الذين لا يزالون على قيد الحياة، ولكي تصل إلى مهبط الطوافة يجب عليك أخذ المفتاح الذي بحوزته.

٩٩- احفظ اللعبة إذا أردت ذلك. ثم تفقد الخريطة التي بحوزتك.

اعادة الطاقة إلى المصعد الكبير

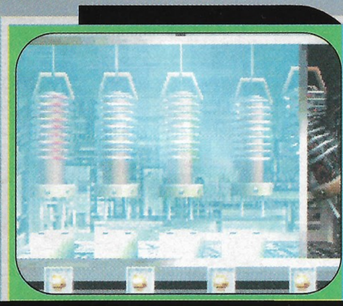
١٠٠- شق طريقك إلى المصعد ذو العلامة الحمراء في الخريطة عن طريق الممر المؤدي إلى غرفة التخزين للطابق B3 وبالتالي المصعد الكبير.

١٠١- افتح باب المصعد الكبير ليخرج لك ديناصور تي-ريكس محاولاً التهامك ولكن لحسن حظك يبدو أنه من فرط جوعه قام بالتهام مولد كهربائي أدى إلى صعقه وقطع التيار الكهربائي عن المنطقة. لذا ابحث عن المولد الرئيسي الذي قمت بوضع البطارية البيضاء فيه وخذها منه.

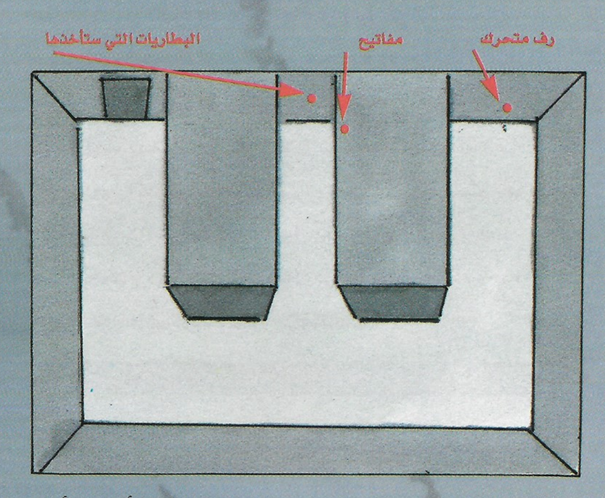

لن يكون لديك أي طريق للهرب عند هجوم ديناصور تي-ريكس عليك.



ها هو الديناصور الضخم ملقى على الأرض بعد أن ابتلع مولد كهربائي قام بصعقه. ولكن للأسف لا يزال هذا الديناصور يتنفس.


لإيصال الطاقة إلى باب المصعد الكبير. التقط البطارية البيضاء التي أعطيتها لريك مسبقاً من صندوق البطاريات.

١٠٢- عد إلى غرفة المولد الاحتياطي لاستعادة الطاقة للمصعد وذلك بتركيب البطارية البيضاء في صندوق البطاريات وترتيب البطاريات من جديد.



١٠٣- يتوجب عليك ترتيب البطاريات بالترتيب التالي أحمر، أزرق، أخضر، أبيض.

١٠٤- شغل البطاريات باستخدام بطاقة المستوى C وذلك بتشغيل المفتاح على الناحية اليمنى بعد ترتيب البطاريات.

١٠٥- بذلك سيكون قد تمت إستعادة الطاقة إلى المصعد.

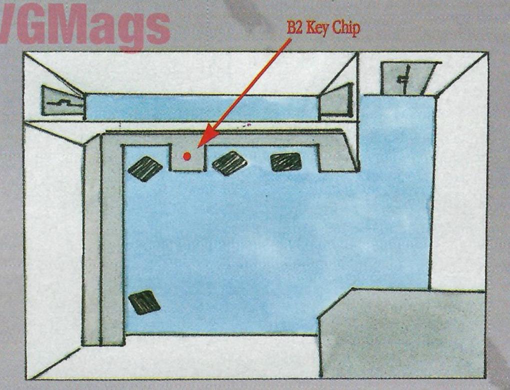
لقد تأخرت عن الباحثين

١٠٦- اتجه عائداً إلى باب المصعد الكبير.


لسوء الحظ لم تصل إلى العلماء مبكراً ولكنهم تركوا لك العديد من الأشياء المفيدة.

١٠٧- بداخل المصعد خذ علبة الأدوات واسطوانة إدخال الدي دي كي ذو الحرف D ومفتاح المهبط (الذي سيكون على شكل بطاقة) من العلماء الذين كانوا بانتظارك.

١٠٨- الآن عد إلى مكتب الهجرة وقم بتسليم مفتاح البطاقة الخاص بالمهبط لريك حيث سيقوم باستخدامه لفتح باب مهبط الطوافة.

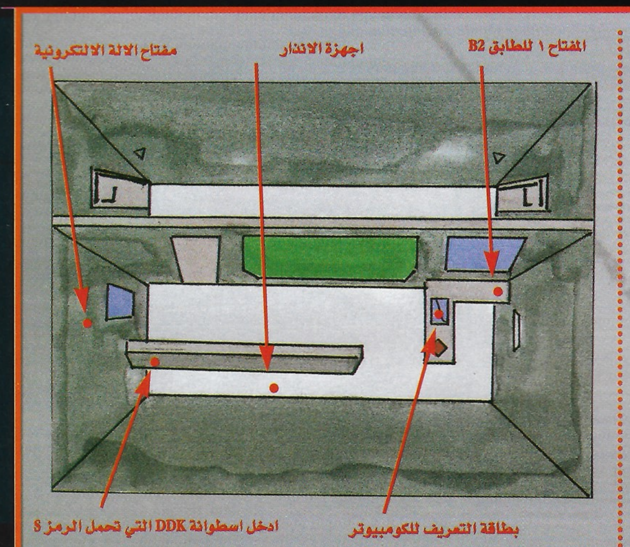


الدوامة

(١٠٩) بعد أن علقت بالدوامة التي خارج مرفأ الخروج Port Exit، خذ اسطوانة دي دي كي (DDK) التي تحمل الرمز S من على الأرض قبل أن تعود إلى منطقة Immigration.

(١١٠) تحدث مع ريك عن ما ستفعلونه الآن، ثم عد إلى غرفة الأمن في الطابق B2.

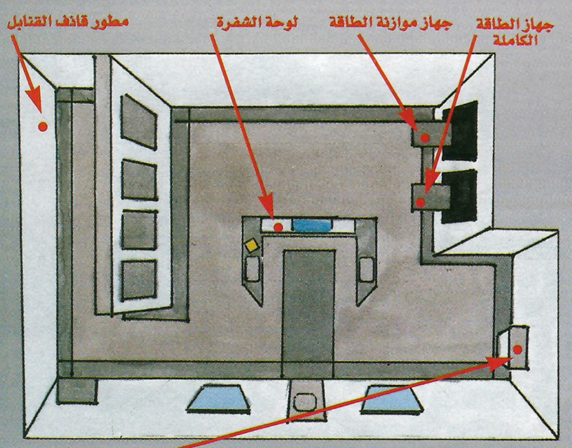

في هذه المنطقة توجد دوامة ستعيق طريق الهرب، وسبب هذه الدوامة هي التجربة الثالثة للطاقة التي قام بها الدكتور كيرك. عليك أن تعرف كل شيء عن هذه الطاقة كي تستطيع التخلص من الدوامة. لاحظ اسطوانة دي دي كي التي تحمل الرمز «S» التي على الأرض.



(١١١) تخلص من الرابتور الذين سيحاولون اعتراضك.

شفرة الاسطوانة DDK التي تحمل الرمز S

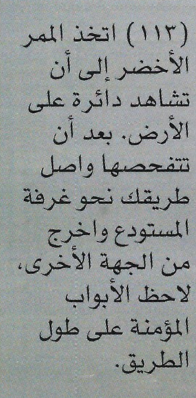
(١١٢) استخدم اسطوانة دي دي كي التي تحمل الرمز S لتفتح الباب المغلق الموجودة عند نهاية غرفة الأمن. ادخل الشفرة STABILIZER الآن سوف يصبح طريقك سالكا إلى منطقة مستودع القطع.

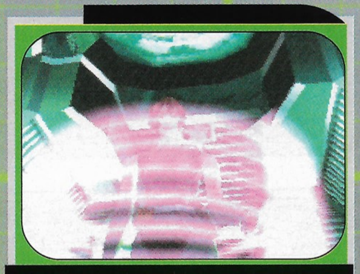




أن شفرة الأعداد متناسقة مع أعمدة الأحرف التي يجب أن تقوم بتشكيلها من المستطيل الذي في الأعلى. الأرقام تمثل الأعمدة التالية: ٢، ٥، ٦، ٧، ٩ بدءاً من اليسار إلى اليمين. وبعد أن تمسح جميع الأحرف من تلك الأعمدة سيتبقى لديك كلمة STABILIZER.

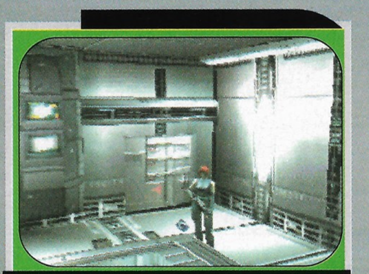
(١١٣) اتخذ الممر الأخضر إلى أن تشاهد دائرة على الأرض. بعد أن تتفحصها واصل طريقك نحو غرفة المستودع واخرج من الجهة الأخرى، لاحظ الأبواب المؤمنة على طول الطريق.




أثناء توجهك نحو غرفة المستودع ستعقم من قبل آلة متطورة في هذه المكان. إنها غير مضرة فلا تبتئس.

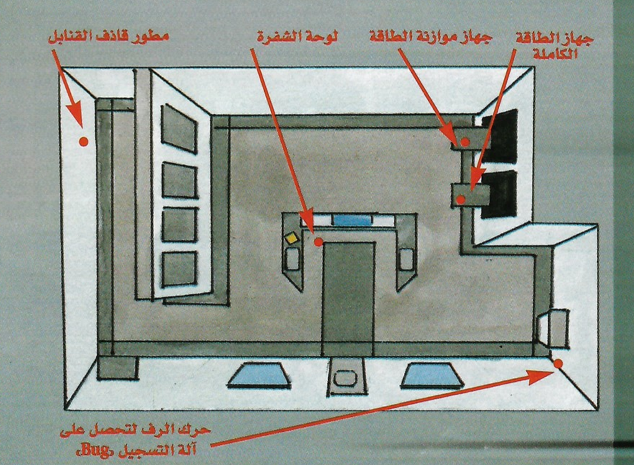
غرفة اختبار الموازنة

١١٤- في هذا الممر ستتعارك مع اثنين من الديناصورات، ثم عليك العبور من خلال بوابة الأمن وبوابة المستوى C الواقعة خلفه، وعندئذ يمكنك الوصول إلى غرفة اختبار الطاقة.
١١٥- اقتل الديناصور قبل أن تلتقط اسطوانة دي دي كي التي تحمل الرمز D والأداة الإضافية.
١١٦- ابحث في جميع مناطق الغرفة بعد ذلك اخرج.


تأكد من أنك حصلت على اسطوانة دي دي كي التي تحمل الرمز D وذلك أثناء تواجدك في غرفة اختبار الطاقة.

آخر لغز لاسطوانة DDK

١١٧- ارجع إلى المخزن وجد الباب الذي يستخدم فيه الاسطوانة D.



١١٨- أن شفرة اللغز هي DOCTORKIRK عندما تدخلها ستعبر من خلال الباب.

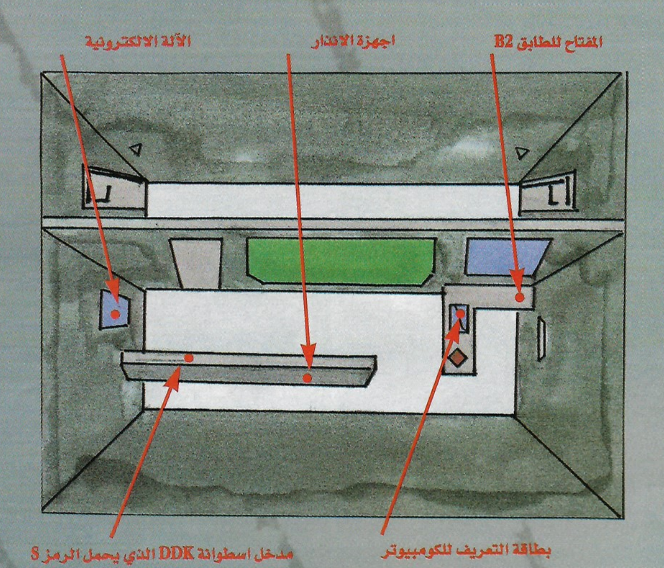


اللغز الأخير لاسطوانة دي دي كي يستخدم الأرقام كشفرة سرية للاسطوانة المدخلة لأول مرة وهي كالتالي: A = 1 , B = 2 إلى اخره. عندما تكتشف جميع الأحرف الصحيحة امسح حرف G وF في أي مكان يظهران، كما هي واضحة في شفرة الاسطوانة. عندما تفعل ذلك سوف تجد أن هذه العبارة هي الشفرة الصحيحة: DOCTORKIRK.

١١٩- تفحص الخانة الموجودة في ممر القاعة.

إن الطريق لمنطقة الطاقة الثالثة سيكون مغلقاً بواسطة مجموعة من الأبواب لذلك أنت بحاجة إلى المفاتيح.

١٢٠- ارجع إلى غرفة الأمن.

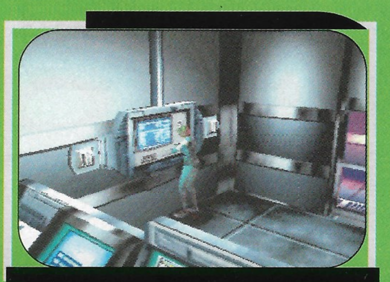


١٢١- عندما تكون داخل غرفة الأمن ادخل المفتاح ١ و٢ في مكانهما الخاص من الخانات في الآلة الالكترونية.
١٢٢- ثم أدخل الرقم المطلوب في الشاشة والذي هو ٠٣٩٢.

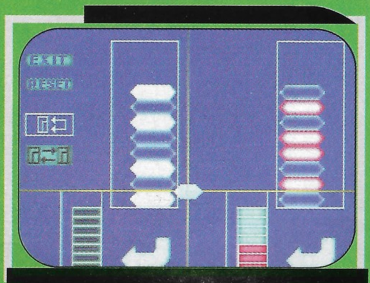
١٢٣- أعد ترتيب الشفرات على الأحزمة المغناطيسية للمفتاح لتصل بين المثالين اللذين على الشاشة.

لغز الحزام المغناطيسي

عندما تظهر الشاشة على الكومبيوتر، ستشاهد حزامين كبيرين بالإضافة لأحزمة أخرى في أسفل الشاشة، النموذج الذي في اليسار يظهر بلون أبيض شاحب، أما الجهة اليمنى فهي تملك أربعة خطوط حمراء في الأسفل، وأربعة خطوط بيضاء وفي الأعلى، أيضاً ستجد أيقونتين على الجهة اليسرى للشاشة، عندما تؤشر على الأيقونة العليا، ستتمكنك من تحريك الخطوط داخل الحزام. أما الثانية فتمنحك إمكانية استبدال الخطوط الملونة من حزام إلى آخر. أشر على الخلف وإلى الأعلى بين الأيقونتين إلى أن تصل الأحزمة العلوية بالأحزمة السفلية.



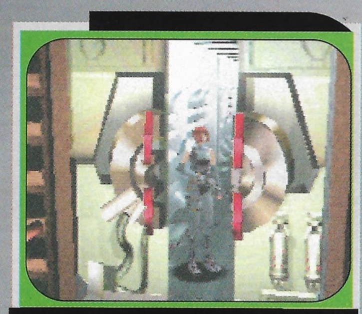
تستطيع نسخ المفتاحين ١ و٢ عندما تصل إلى غرفة الأمن. ضع المفتاح ١ في الخانة اليسرى والمفتاح ٢ في الخانة اليمنى، ادخل إلى الكومبيوتر المركزي وسيطلب منك أرقام الشفرة السرية، تستطيع استخدام نفس الرقم الذي على خانة المفتاح ألا وهو : ٠٣٩٢. بعد ذلك أعد تنظيم الشفرة على الحزام المغناطيسي.



مثل اللغز الذي في الطابق B1 (غرفة المكتبة) ما عدا أنك ستقوم هنا بتنظيم الأحزمة المغناطيسية للمفتاحين.

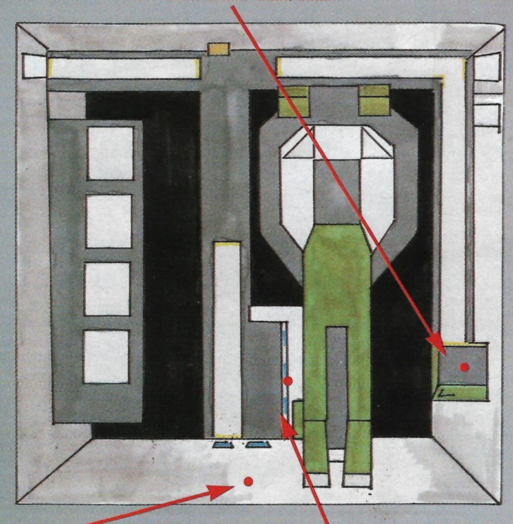
الوصول للطاقة الثالثة

١٢٤- بعد أن حولتهم خذ المفتاح عابراً أبواب دي دي كي التي تحمل الرمز D وادخل المفتاح ٢ بواسطة الباب رقم ١ والمفتاح ١ بواسطة الباب رقم ٢.



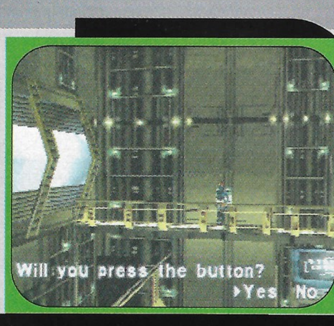
بعد أن قمت بنسخ المفتاحين تستطيع استخدامها لفتح الأبواب التي في ممر القاعة التي ستقودك لمنطقة الطاقة الثالثة.

١٢٥- بعد أن تعبر من خلال منطقة الأمن، سيخبرك ريك بتشغيل المولد الرئيسي للطاقة الثالثة.



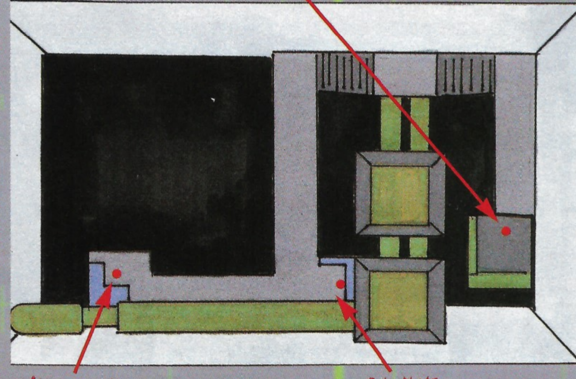
١٢٦- واصل السير إلى أن تصل لمنطقة الطاقة الثالثة، إذهب إلى منتصف الممر وشغل مفتاح التشغيل الذي على الحائط لتنزل الممر المنفصل.

١٢٧- اعبر الجسر لتدرس توصيلات الكومبيوتر الموجود في منتصف الغرفة ذات الاضاءة الحمراء.

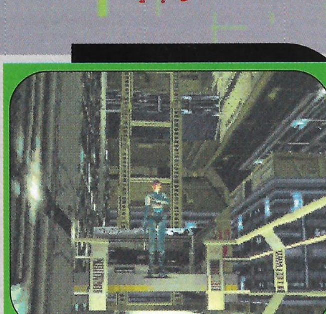


شغل مفتاح التشغيل لتنزل الجسر المتحرك.

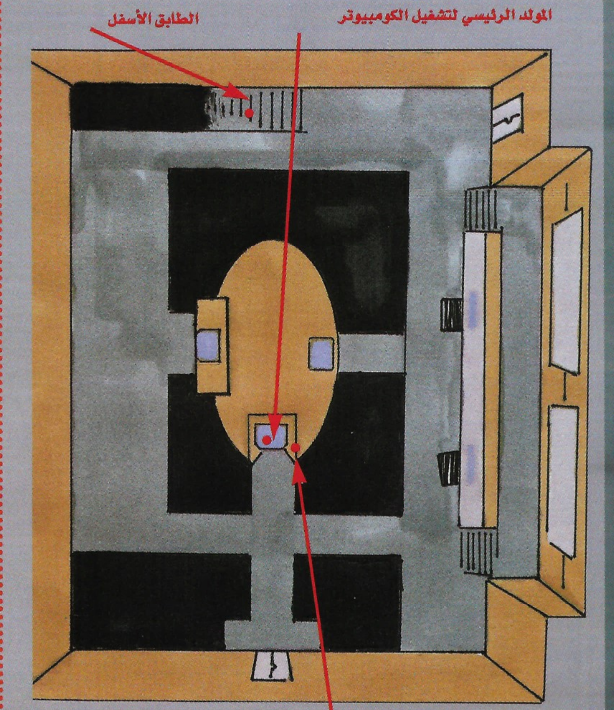
١٢٨- إرجع للمكان الذي دخلت منه ثم اذهب نحو الشرق، ستجد مصعداً يقودك نحو الأسفل لنفس منطقة الطاقة الثالثة في الطابق B3 وذلك بدلاً من الطابق B2.



١٢٩- اذهب أسفل للطابق B3 بواسطة المصعد وتفحص إعدادات الكومبيوتر. أيضاً إلتقط الأداة الموجودة في نهاية المكان وارجع للطابق العلوي.

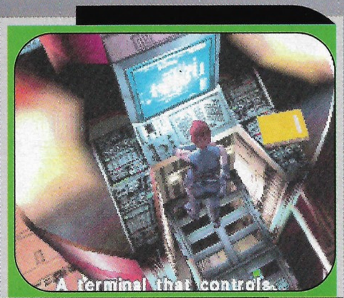

تستطيع استخدام المصعد لتستكشف لوحة الكومبيوتر في الطابق السفلي لمنطقة الطاقة الثالثة.

١٣٠- ادخل إلى غرفة التحكم الخاصة بالطاقة الثالثة.



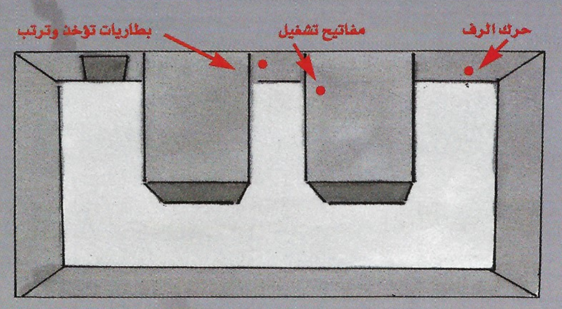
١٣١- ابحث عن الكومبيوتر الذي عليه الكتاب الأصفر. تفحص كتاب التعليمات الخاص بالمولد لتعرف كيفية تشغيله. احفظ طريقة التشغيل ثم حاول استخدام الكومبيوتر لتبدأ بعملية تشغيل المولد الرئيسي. الخطوة الأولى ستجعل المولد يشتغل، وستحتاج لاستخدام بطاقة البروفسور كيرك.

١٣٢- قبل أن تغادر، انظر عبر النوافذ الداخلية واصعد الدرج لتأخذ إحدى الأدوات.



تفحص كتاب التعليمات، وحاول تشغيل المولد من هنا.

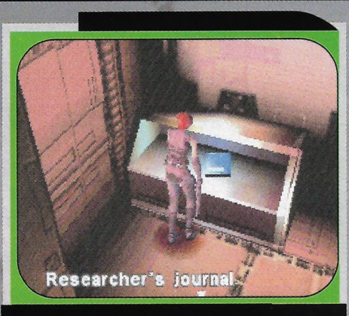
١٣٤- إدفع الرف في هذه الغرفة لتحصل على أداة جديدة للالتقاط.



١٣٥- أيضاً اقرأ مذكرة الباحث.

١٣٦- واصل البحث في الغرفة حتى تجد بطاقة المفتاح الخاصة بالمستوى B وهي بقرب الكومبيوتر الاحتياطي عند الطابق العلوي.

غرفة توزيع الطاقة الثالثة

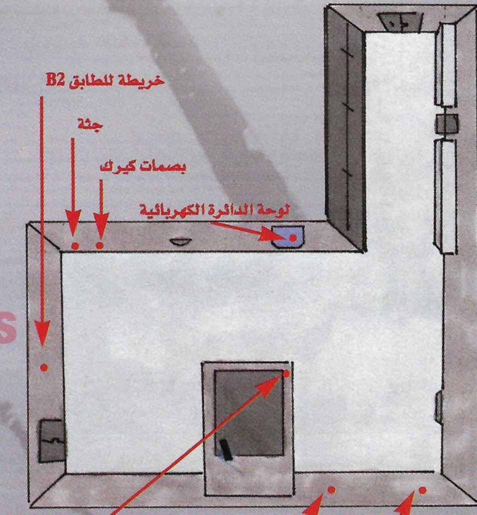


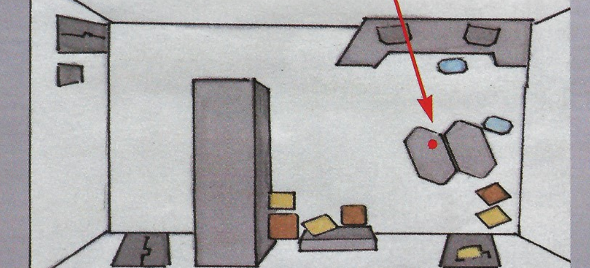
الكتاب الأزرق في غرفة التحكم السفلية عبارة عن مفكرة أبحاث تحتوي معلومات كثيرة عن الدكتور كيرك، وفي هذا المكان أيضا وقع صديقك توم من قبل.

١٣٧- ادخل من الباب الذي في الجهة الأخرى من الكومبيوتر لتصبح في غرفة توزيع الطاقة الثالثة.

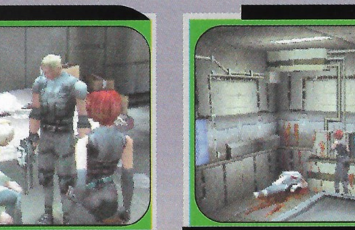
١٣٨- تفحص الخريطة التي على الحائط.

١٤٧- بعد أن تسمع صوت طلق ناري إرجع إلى غرفة موزع الطاقة الثالثة.
١٤٨- تفحص جثة الفتاة الملقاة على الأرض لتأخذ رقماً جديداً وهو: ١٢٨١
١٤٩- انظر نحو لوحة التحكم التي على يمين الجثة وتفحص الدم.
١٥٠- توجه إلى خلف الغرفة.
١٥١- أدخل الممر لتصل إلى المختبر الشخصي وتواجه الدكتور كيرك.



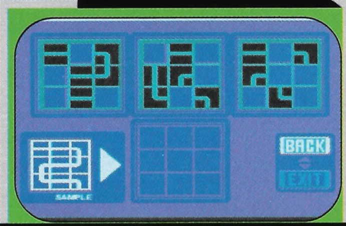



بعد أن تقبض على الدكتور كيرك ستحصل على العديد من المعلومات ومن بينها كيفية الخروج من الجزيرة.


عندما تقبض على الدكتور كيرك، سيسود الاضطراب المكان، وستجد أيضاً بصماته على لوحة التحكم، تستطيع أخذها بواسطة آلة التقاط البصمات.

١٣٩- اختبر الباحث في هذه الغرفة.
١٤٠- انظر للجهة اليمنى لتشاهد لوحة التحكم الكهربائية.
١٤١- اذهب للوحة التحكم لتشغل مزود الطاقة لمولد الطاقة الثالثة. سيظهر لغز جديد يحتوي على نماذج مختلفة.
١٤٢- رتب النماذج الثلاثة لتصل المثال الظاهر في اليسار. إن النموذج الذي في اليسار والنموذج الذي في الوسط يجب أن يتحركا في آن واحد باتجاه عكس عقارب الساعة. النموذج الذي في اليمين يجب أن يبقى كما هو، وعندما تنهي ذلك غير النماذج على هذا النحو ٢، ٣، ١.
١٤٣- بعد أن تصل الطاقة إلى المولد، إطلع على المذكرة التي على الطاولة.
١٤٤- أخرج من هذه الغرفة وارجع إلى غرفة التحكم الثالثة.

هنالك باحثة على الأرض ما زالت على قيد الحياة، ولكنها ستموت في غرفة توزيع الطاقة الثالثة. هنالك شيء جدير بالملاحظة وهو لوحة التحكم الكهربائية بتحويل الطاقة.



يجب أن تجعل النماذج الثلاثة على هذا النحو قبل أن تضعهم بالترتيب ٢، ٣، ١.

لقد أنهيت المهمة الصعبة وستتمكن من تشغيل مولد الطاقة الثالثة، أيضاً ستجد الشيء الذي سيساعدك على كشف مخططات كيرك مع الجيش، الآن وبعد أن عثرت على رقم سجل كيرك وهو ٣١٤١٥، تحتاج لإيجاد الدكتور نفسه لتأخذك بصمة أصبعه لتشغيل المولد.

ايجاد الدكتور كيرك

١٤٥- توجه نحو توصيلات المولّد الرئيسي.
١٤٦- بعد ذلك حاول تشغيل مولد الطاقة الثالثة عدة مرات، في المرة الثانية ستزيد الطاقة ومع ذلك لن تتمكن من تشغيل أي شيء، وذلك لحاجتك لبطاقة التعريف الخاصة بالدكتور كيرك.

سيكشف لك كيرك عن جميع الحقائق المبهمة الخاصة بأبحاثه، حيث أنه اكتشف الطاقة الثالثة التي تقوم بنقل أي شيء من الزمن الماضي إلى الزمن الحاضر، وهذا بالطبع ما يفسر وجود الديناصورات على هذه الجزيرة، فقد كانت هذه الديناصورات تسكن الجزيرة منذ العصر القديم، وبسبب هذه الطاقة عادت إلى ما كانت عليه. والسبب الحقيقي في بقاء هذه الديناصورات هو استخدام الدكتور لعنصر الموازنة فمن دونه لن يتمكن من السيطرة على الطاقة الثالثة.

مرة أخرى سيقوم الدكتور باعطائك كرت المفتاح، وهذه المرة ستصل إلى المستوى A وهو مفتوح. والآن ستواجه خيارين وعليك أن تختار أحدهما، إما أن تتبع جيل نحو الأماكن المكملة في جهاز الطاقة الكامنة Initializer وجهاز موازنة الطاقة Stabilizer وإما أن تأخذ البيانات التي اكتشفها ريك لتقوم بصنع التركيبات الخاصة بك.

إذا اتبعت جيل فاعلم أنك ستواجه العديد من الديناصورات، أما إذا اتبعت ريك فالطريق سيكون أطول فأيهما ستختار؟

*** إنهاء قسم القصة ***

الجزء السادس

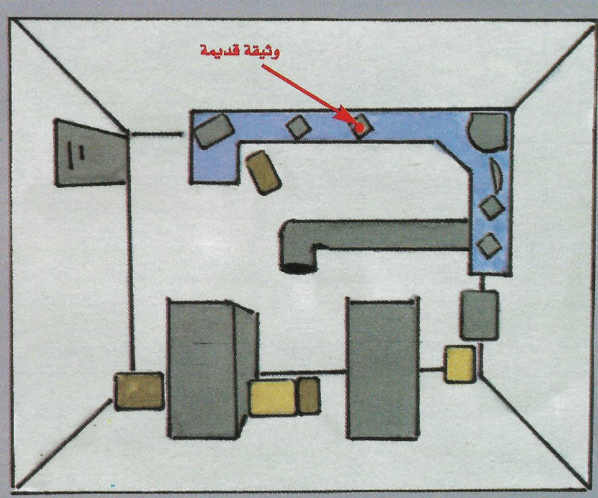
التفرع (أ): اللحاق بجيل

ملاحظة !

يجب أن تتفادى مواجهة الديناصورات فلن تستطيع الوقوف أمامها لكثرتها.

أ-١- أولاً لاحظ موقع غرفة المستوى A على الطابق B3، حيث تم وضع جهازي الطاقة الكامنة Initializer وموزان الطاقة Stabilizer.

أ-٢- بعد ذلك إذهب إلى مكتبة الدكتور كيرك.



أ-٣- إقرأ الوثيقة التي على الطاولة.

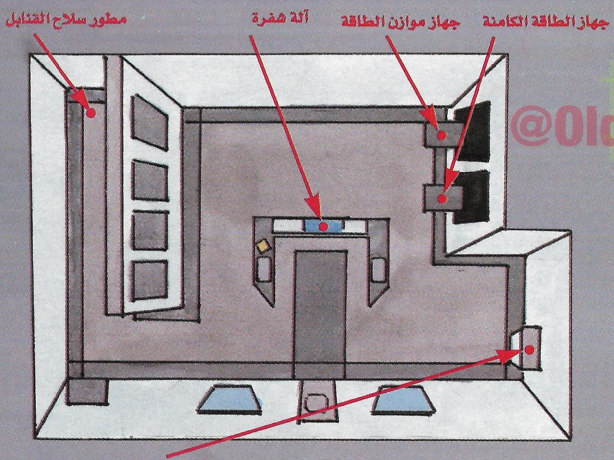
أ-٤- استخدم آلة التقاط البصمات لتلتقط بصمات كيرك أثناء امساكه السلاح (أو خذ بصماته الملطخة بالدم الموجودة على آلة التحكم في غرفة توزيع الطاقة الثالثة).



سيوجه جيل سلاحه نحو الدكتور كيرك، وبهذه الطريقة لن يتمكن من الهرب، وفي نفس الوقت خذ منه البصمات إذا لم تملك البصمات من قبل.

أ-٥- اترك المكتبة واعبر الغرفة التالية لتدخل B2 منطقة الطاقة الثالثة.

أ-٦- جد مخزن القطع واذهب خلف باب المستوى A حيث يوجد مخزن آخر.



تطوير الاسلحة

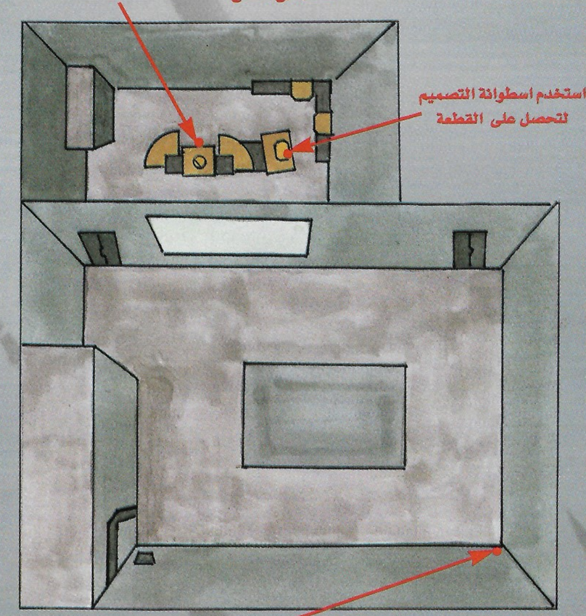
أ-٧- تفحص الأشياء من حول الاركان من هنا إلى آخر النافذة، ستشاهد مطور سلاح القنابل، هذا المطور سيجعل سلاحك يطلق بتواصل.



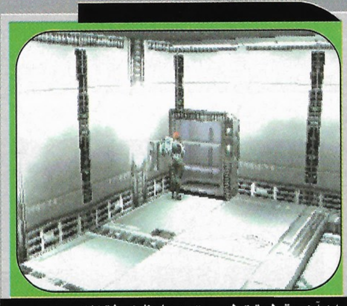
ستجد سلاح مطور القنابل في مخزن القطع، وسيفيدك هذا في مواجهة التي-ريكس لاحقاً.

أ-٨- اترك المكان واذهب إلى غرفة تجارب موازن الطاقة Stabilizer.

أ-٩- اذهب نحو الركن لتجد حقيبة مؤمنة، استخدم الأرقام التالية لفتحها ١٢٨١.



أ-١٠- ستحصل على مطور سلاح البندقية.


ان آخر قطعة تطوير تجدها في غرفة الفحص داخل الحقيبة المؤمنة الموجودة في ركن الغرفة. استخدم الارقام ١٢٨١ لتفتح هذه الحقيبة.

ايجاد آلة الطاقة الكامنة وموازن الطاقة

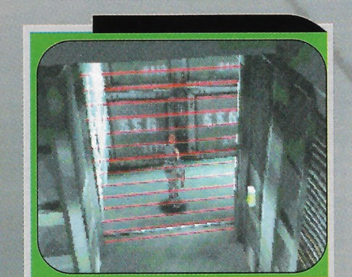
أ-١١- اخرج واذهب للطابق B3.

أ-١٢- اعبر الغرفة التي بداخلها مصعد كبير والتي ظهر فيه التي-ريكس أيضاً.

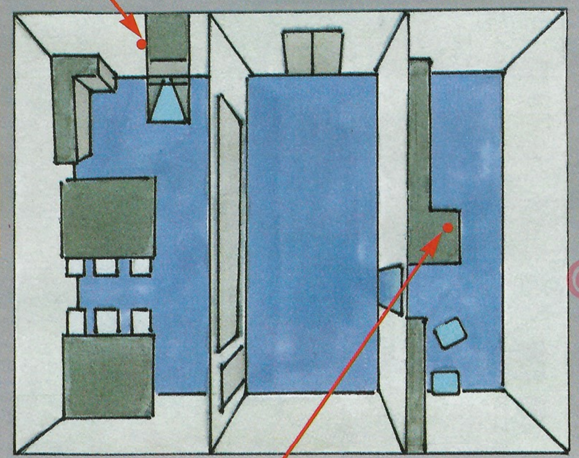
أ-١٣- واصل السير حتى تعبر مستودع الأسلحة وادخل ممر الانتقال.

أ-١٤- الغ ليزر الأمن ثم اعبر البوابة.

أ-١٥- تفحص الأركان وعلى أعلى الأرفف لتحصل على بعض الأدوات.


بعد أن فتحت حواجز الليزر ستتمكن من الوصول إلى أماكن مهمة.

أ-١٠- ستحصل على مطور سلاح البندقية.



أ-١٦- اذهب إلى ممر النقل الرئيسي واذهب من خلال الباب الصغير للمستوى A.

أ-١٧- أنت الآن داخل مخزن الأسلحة الخاصة. ابحث عن الرابط الأصغر وتفحصه.

أ-١٨- اذهب إلى الباب الصغير الذي على يسار النافذة الكبيرة لتصل إلى غرفة الأسلحة.

أ-١٩- بداخل الغرفة استخدم المصعد الصغير للطابق الثاني لمنطقة المخزن. إبحث عن حقيبة تحمل قطعة الطاقة الكامنة وقطعة موازن الطاقة.

أ-١٠- خذ هذين العنصرين واخرج.


ان مخزن الاسلحة الخاصة يبقى دائما تحت درجة حرارة متجمدة وذلك ليحافظ على الاسلحة البيلوجية

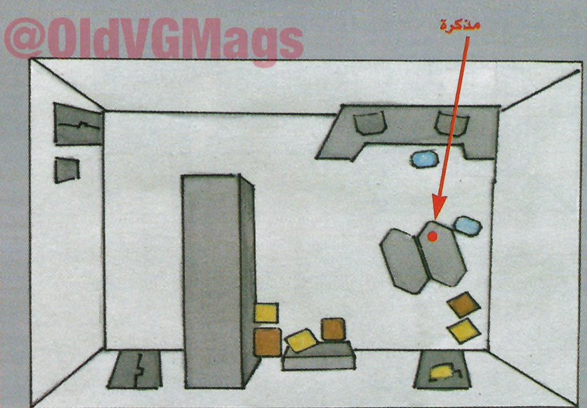


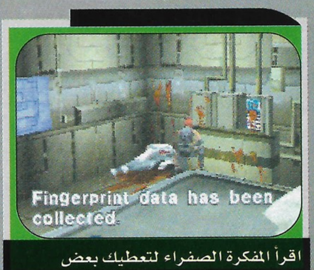
ان مخزن الأسلحة الخاصة يبقى دائماً تحت درجة مجمدة وذلك ليحافظ على الأسلحة البيولوجية.

الجزء السادس

التفرع (ب): اللحاق بريك

ب-١- تفحص المذكرة الصفراء لتحصل على معلومات مفتاح تشغيل جهازي آلة الطاقة الكامنة وآلة موازن الطاقة أذهب إلى مكتبة كيرك.





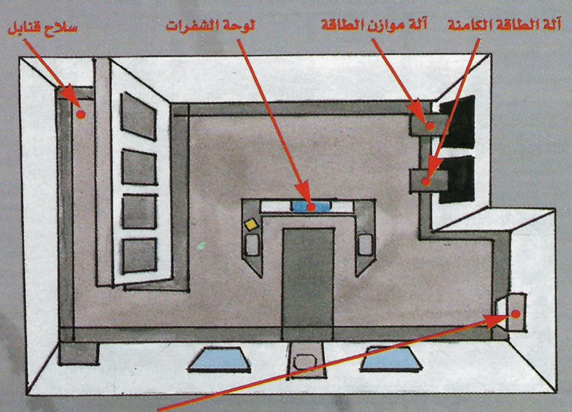
اقرأ المفكرة الصفراء لتعطيك بعض المعلومات عن تصنيع قطعة الطاقة الكامنة وقطعة موازن الطاقة، مثل القطع التي خزنت.

ب-٢- التقط الأداة الموجودة هنا.
ب-٣- اقرأ المذكرة من كيرك على الماصة.
ب-٤- استخدم آلة التقاط البصمات لتلتقط بصمات كيرك عند امساكه بالسلاح. (لأخذ بصماته الملطخة بالدماء من على لوحة التحكم التي في غرفة توزيع الطاقة الثالثة).



تستطيع أخذ بصمات كيرك منه تلقائياً أو عبر آلة بصماته الملطخة بالدماء التي تقع في غرفة توزيع الطاقة الثالثة وهي بجانب جثة الباحثة

ب ٥- استخدم خريطتك لتعرف أين يقع مخزن القطع وتوجه إليه.
ب-٦- احذر من هجوم الرابتور في ممر القاعة.
ب-٧- بعد أن وصلت إلى غرفة القطع اذهب إلى باقي منطقة المخزن التي تقع خلف باب المستوى A.



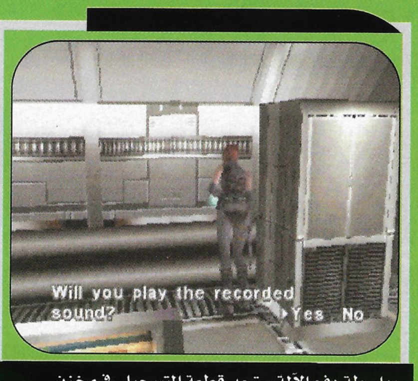
ب-٨- إبحث في جميع حاويات المخزن حتى تجد اثنين منها بداخلها أضواء خضراء.
ب-٩- اذهب نحو الركن وابحث من حول النافذة لتجد مطور سلاح القنابل، وهي اسطوانة تجعلك تطلق باستمرار.

إيجاد قطعة التسجيل

ب-١٠- خذ اسطوانة التخطيط التي أعطاك إياها ريك في المختبر الشخصي واستخدمها عند الكمبيوتر الرئيسي الذي يتحكم بالحاويات المغلقة.
ب-١١- بعد أن تطالب بوضع الأرقام السرية، حاول أن تضغط كل زر من أزرار الكمبيوتر لتجد أن لكل منها صوت معين.
ب-١٢- اترك الكمبيوتر وابحث عن الآلة التي أمام الحائط.

ب-١٣- ادفع الآلة جانباً وتفحص قطعة التسجيل الموضوعة هناك وأعد تشغيل آلة التسجيل.

لغز قطعة التسجيل

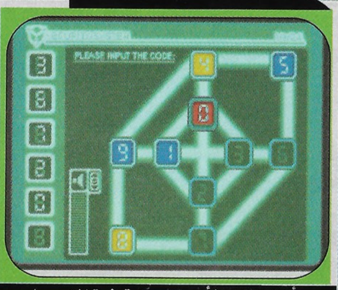


بواسطة دفع الآلة ستجد قطعة التسجيل في مخزن القطع التي تسجل إحدى أسرار كيرك أثناء مقابلته مع أحد زعماء الجيش العسكري.

عن طريق التسجيل الذي ستطلع عليه سيتبين لك أن الطاقة التي أنتجها كيرك مدمرة ويتطلع زعيم الجيش لاستغلاله ليملك قوة ضخمة. هنالك فرص من الممكن أن تحصل عليها عند نهاية الحديث. إن الشفرة التي برمجت مع أصوات الكومبيوتر سجلت أيضاً على شريط تسجيل. إذا استمعت إليه عن قرب ستحصل على الأرقام التي تحتاجها وهي: ٣٦٧٢٠٤.

ب-١٤- بعد أن استمعت إلى أصوات الأرقام المتسلسلة ارجع إلى الكومبيوتر.

ب-١٥- مرة أخرى استخدم اسطوانة التخطيط لتطالب بوضع الأرقام.

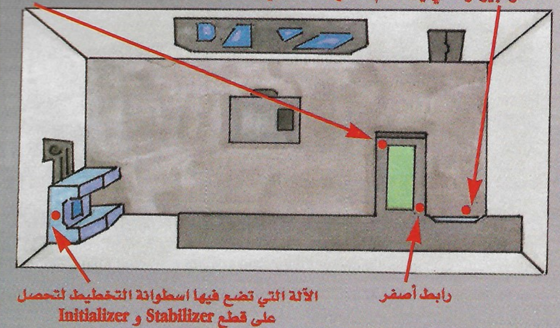


بعد أن تستنتج الأصوات من قطعة التسجيل توجه للجهاز وقم بوضع الأرقام. تستطيع فقط الانتقال عبر رقم واحد بالتوالي، واستخدم الممر لتستعين بالأرقام التي تحتاجها. ادخل الشفرة ٣٦٧٢٠٤.

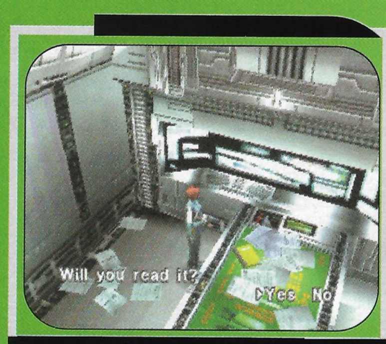
ب-١٧- عندما تفتح أقفال الحاويات التي بالمخزن، اتخذ الممرات واخرج من المخزن.

ب-١٨- ارجع إلى غرفة موازن الطاقة Stabilizer.

ب-١٩- اقرأ المذكرة التي على يمين الكومبيوتر لتحصل على المعلومات التي تحتاجها من الشفرات الرقمية الأربعة.



حماية قطع الشفرات



المذكرة التي ستقرأها في غرفة تصميم موازن الطاقة ستساعدك في استرداد قطعتي الطاقة الكامنة وموازن الطاقة.

استخدم شفرة الأصوات التي حصلت عليها من مخزن القطع (٣٦٧٢٠٤) واقسم هذه الأرقام إلى قسمين كلا منهما يحمل ثلاثة أرقام. ولتجد الرقم الرابع للشفرة اضف رقم صفر أمام كل قسم ليصبح كالتالي: ٢٠٤ تصبح (٠٢٠٤) و٣٦٧ تصبح (٠٣٦٧). عندما يطلب منك إدخال الشفرة ادخل (٠٣٦٧) لتحصل على القطعة 1B وعندما تطالب بالشفرة التالية من عند الآلة الضخمة ادخل (٠٢٠٤) لتحصل على قطع الحماية 1A و2A.

الحصول على حامي القطع

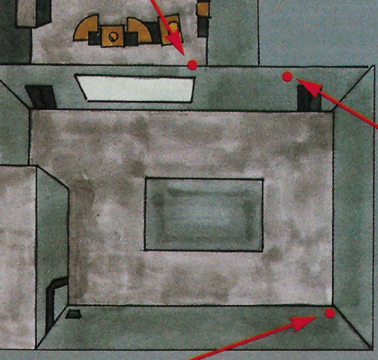
ب-٢٠- اذهب إلى الكومبيوتر وادخل اسطوانة التخطيط.
ب-٢١- ادخل شفرة ٠٣٦٧.
ب-٢٢- عندما تحصل على قطعة الحماية B1 اذهب إلى الآلة الضخمة في الركن.
ب-٢٣- ادخل اسطوانة التخطيط مرة أخرى وادخل الشفرة ٠٢٠٤.
ب-٢٤- بعد أن حصلت على القطع الإضافية 1A و2A اخرج من الغرفة.
ب-٢٦- اذهب نحو الحقيبة المغلقة التي في الركن وتفحص مذكرة باحثك. ادخل ١٢٨١.




أولا اذهب الى هذا الكومبيوتر واستخدم اسطوانة التخطيط والشفرة ٠٣٦٧ لتحصل على قطعة الحماية.




توجه نحو الالة الكبيرة التي في الركن واستخدم اسطوانة التخطيط بالاضافة لادخال الشفرة الرقمية ٠٢٠٤ لتحصل على القطع الاضافية.



Will you operate the panel?
Yes No

استخدم شفرة الأرقام التي حصلت عليها من جثة الباحثة لتحصل على مطور سلاح البندقية.

ب-٢٧- اعبر من خلال غرفة المستوى A لتصل إلى غرفة التجميع.
ب-٢٨- أعد استخدام اسطوانة التخطيط في هذه الغرفة لتحصل على قطعة الحماية التالية ٢.



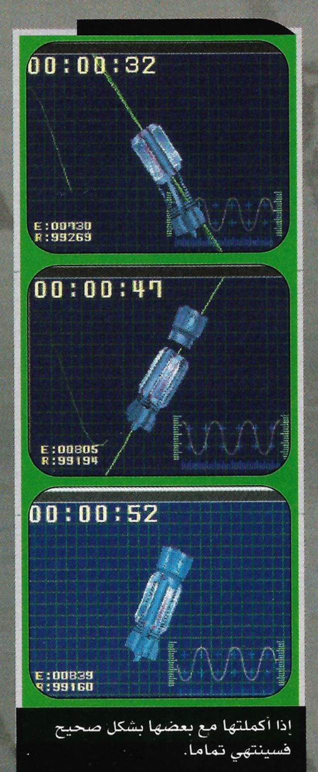
استخدم اسطوانة التخطيط لاخر مرة في هذا المكان لتحصل على القطعة الأخيرة.

تجميع قطعتي الطاقة الكامنة وموازن الطاقة

ب-٢٩- ابحث عن الكومبيوتر المستخدم للمنتجات الخفيفة.
ب-٣٠- اختر أي قطعة وجدتها لتبدأ باستخدامها، واجمع جميع القطع الأربعة لتبقى القطعة الأصلية في منتصف الهواء.
ب-٣١- أدر القطعة الأصلية بكل حذر للجهة اليسرى والجهة اليمنى، حتى يصل الخيط مع حامي القطع ويحيط به.
ب-٣٢- عندما تقوم بتجميع القطع بطريقة صحيحة توجه نحو غرفة الأمن بواسطة اسطوانة التهوية لتصنع بطاقة تعريف جديدة لدكتور كيرك.

00:00:02
E:00145
R:99854
00:00:06
E:00286
R:99713
00:00:12
E:00400
R:99599

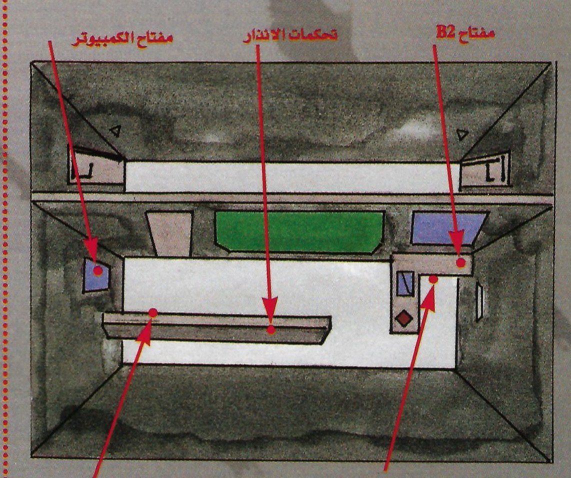
ليس من الضروري أن تكون دقيقا تماما ولكن حاول أن تربط القطع بشكل متقارب على قدر الامكان.



إذا أكملتها مع بعضها بشكل صحيح فسينتهي تماما.

الجزء السابع
الفصل الأخير

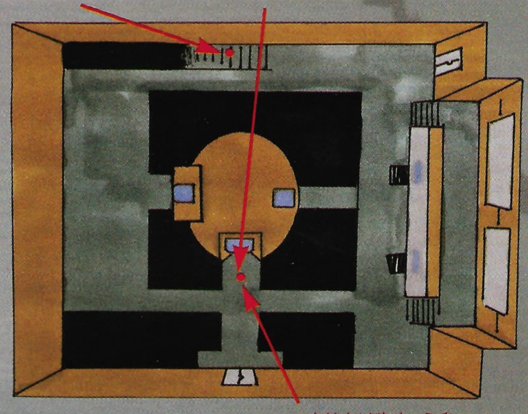
١- عندما تكون داخل غرفة المرور الأمني، خذ بطاقة التعريف التي حصلت عليها مسبقاً شغل كمبيوتر التعريف خلف المكتب.

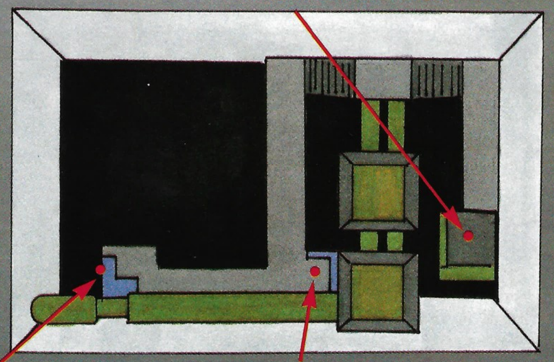


٢- وعندما يطلب منك رقم التسجيل، ادخل ٣١٤١٥ لتجسد شخصية الدكتور كيرك.

٣- الآن استخدم بصمة الدكتور كيرك من جهاز التعرف على البصمات.

٤- خذ البطاقة مرة أخرى وانطلق إلى غرفة الطوارئ الثالثة.





ادخل بطاقة تسجيل الدكتور كيرك الذي وجدتها في غرفة توزيع الطاقة الثالثة، عندئذ يمكنك الدخول إلى كامل الأقسام.



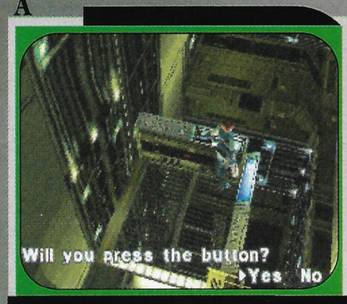
الآن أنت تملك جميع الأجزاء التي تحتاجها لتشغيل مولد الطاقة الثالثة، دمر القلعة لتخرج من هذه الجزيرة.

٥- عندما تصل إلى غرفة التحكم، يمكنك استعراض لائحة التعليمات عبر كومبيوتر المولد الرئيسي. وعليك أيضاً أن تقوم بنفس الخطوات التي قمت بها في مختبر الدكتور كيرك الخاص في أول اللعبة.

التعديل

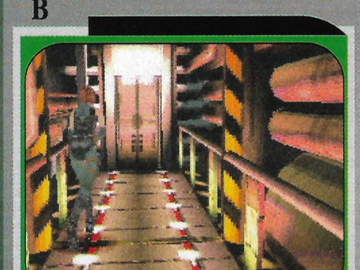
٦- اتبع الخطوات التالية:

A



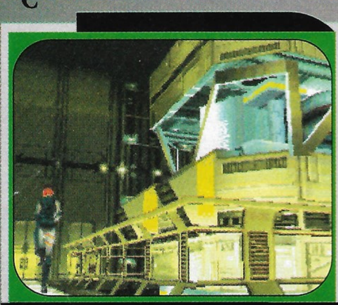
بوساطة بطاقة تعريف الدكتور كيرك المزورة، شغل كومبيوتر مولد الطاقة الثالث في غرفة تحكم الطاقة الثالثة.

B



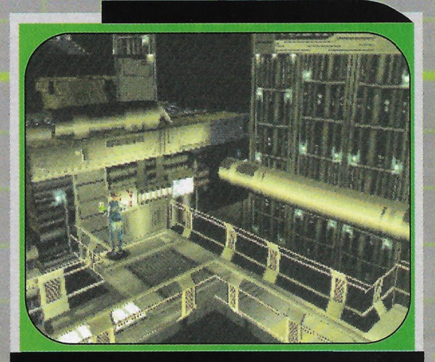
عد إلى منطقة الطاقة الثالثة الرئيسية.

C



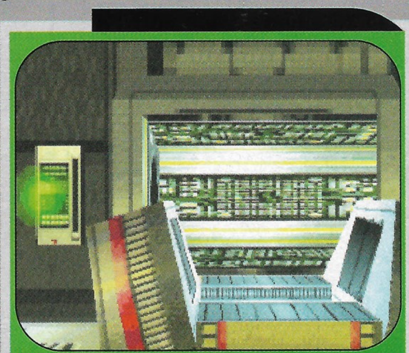
استقل المصعد هناك إلى الطابق ٣ لمنطقة الطاقة الثالثة.

d



اتجه إلى نهاية الطريق، ثم اصعد واهبط السلالم وابحث عن الزر الأخضر المضيء.

e



اضغط الزر وشاهد الفراغ وهو يفتح وينتشر.

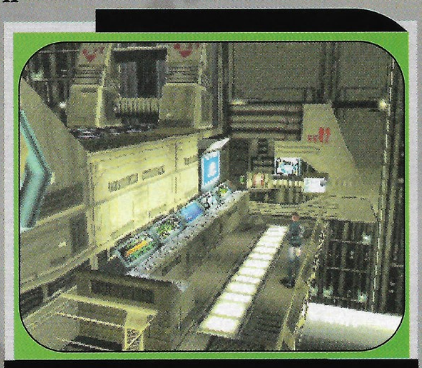
f

ادخل جهاز الطاقة الكامنة هنا

g

شغل الكومبيوتر على يمينك لتصل ما بين جهاز الطاقة الكامنة (انيشالايزر) والمحور

h



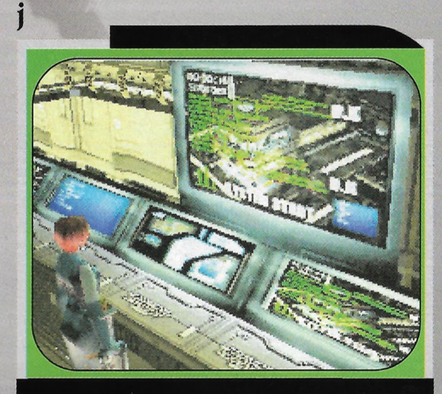
توجه إلى الأعلى إلى الطابق ٢ ثم اسلك الجسر المتحرك عند نهاية الممر لتجد مفتاحا أخضر آخر.

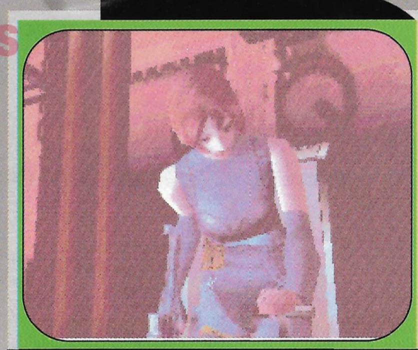
i



اضغط الزر ثم ادخل موازن الطاقة.

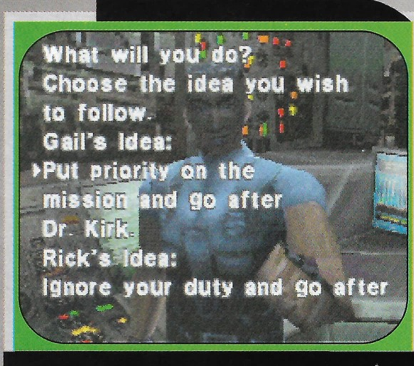
ريجينا تشغل الطاقة بالكامل، وبهذا سيشحن المولد تماماً. ستبدأ الأنابيب بالتساقط، وسيبدأ المبنى بالتفكك، وستشاهد عرضاً بسيطاً لجيل وهو يجازف بحياته ليدفع الدكتور كيرك بعيداً عن بعض الأنابيب المتساقطة، سيهرب كيرك من جيل باتجاه المختبر الخاص، لكن جيل يلاحقه بواسطة جهاز المتابعة، وعند توجهك لمساعدة جيل سيعطيك جهاز التتابع لتلاحق الدكتور الشرير، وعندما تبدأ الانطلاق، ستتساقط القلعة وستجد طريق الهرب. هذا هو القرار الأخير، حيث سيحتاج جيل إلى نصف ساعة من أجل اللحاق بالدكتور كيرك بينما ريك يريد مغادرة هذه الجزيرة فهل ستبقى أم تغادر؟ كل من هذين الخيارين سغيران من نهايات اللعبة.


الآن، استخدم الكومبيوتر على يسارك لتشغل مولد الطاقة الثالث.

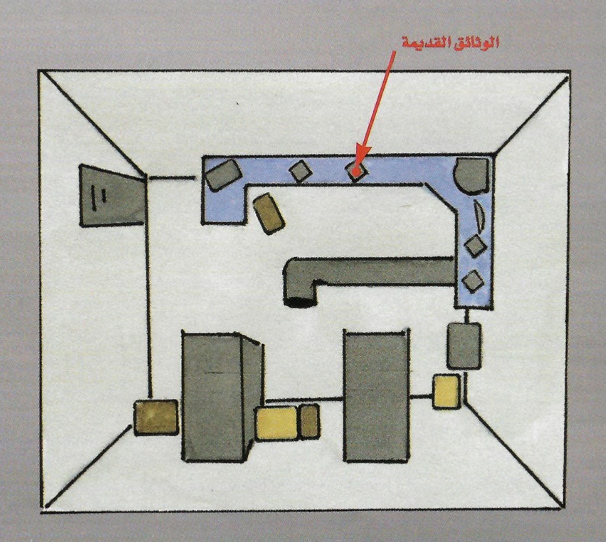

باستخدام جهاز الطاقة الكامنة وموازن الطاقة ستعود إلى غرفة التحكم، عندها اذهب لتشغل الطاقة كاملة.


لقد أصيب جيل بشدة وهرب الدكتور كيرك، لكن هل ينجح جيل في زرع جهاز التتبع في ظهره.

٧- وعندما تجعلك اللعبة تسيطر على الوضع من جديد، ستكون أنت في غرفة تحكم الطاقة الثالثة عند قمة السلالم. اخترق طريقك باتجاه جيل المصاب داخل مكتب الدكتور كيرك، في المختبر.



بعد أن يتجمع الفريق ويتضح طريق الهرب، لقد حان وقت القرارات.



الجزء الثامن
التفرع (أ): اتباع ريك

اكتشفت ريجينا أخيراً بأن جيل مخلص تماماً لمهمته،وهو مستعد للتضحية بحياته لينهيها. وهو مصمم على ملاحقة الدكتور كيرك الذي يتوجه نحو جهاز اختبار موازنة الطاقة، الجزء الوحيد لمولد الطاقة الثالثة الذي يعتبر المفتاح الرئيسي لكل شيء. وقام ريك بحراسة طريق الهرب وتأمينه. وعليك أنت أن تتجه إلى أحد المكانين الموجودين على الخريطة. فإذا وجدت جهاز الطاقة الكامنة Initialize وجهاز موازنة الطاقة فسيكون نصف الوقت قد قضي. وعليك التوجه نحو غرفة تجارب موازنة الطاقة، إذا جمعت أجزاءك الخاصة، فستتجه نحو غرفة الأسلحة الخاصة.

«المهمة انتهت»

(١-أ) افحص الخريطة لتحدد إلى أين ستتوجه، إما نحو غرفة الأسلحة الخاصة أو غرفة اختبار موازنة الطاقة.
(٢-أ) عليك مغادرة غرفة حوض السفن والركض نحو ممر الدرج الرئيسي. ستلاحظ أن مصعد الطابق A يمكن أن يأخذك إلى أي طابق في المبنى.
(٣-أ) امض عبر بوابة الطابق A نحو ممر مرفأ التنقل عند النهاية.
(٤-أ) التقط ما تجده واستقل ناقلة البضائع نحو نهاية الممر الآخر.



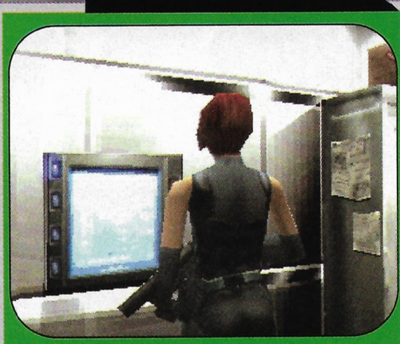
ستعود إلى ناقلة البضائع عدة مرات قبل إنهاء اللعبة.

(٥-أ) ادخل من المدخل نحو ممر ناقلة الهيلوكبتر.
(٦-أ) مرة أخرى، استقل ناقلة البضائع نحو نهاية الممر.
(٧-أ) امض عبر الباب الصغير المؤدي إلى مهبط الهيلوكبتر الأرضي.
(٨-أ) بعد رؤيتك للهيلوكبتر، ستجد أداة هنا..احصل عليها.



مهبط الهيلوكبتر يحوي هيلوكبتر مستعدة للاقلاع.. إنها طريقة جديدة للهرب.

(٩-أ) غادر وابحث عن الدكتور كيرك وجيل في الطابق B2 أو B3، في أي من الغرف الموضحة في خريطتك: غرفة لأسلحة الخاصة أو غرفة اختبار موازنة الطاقة.



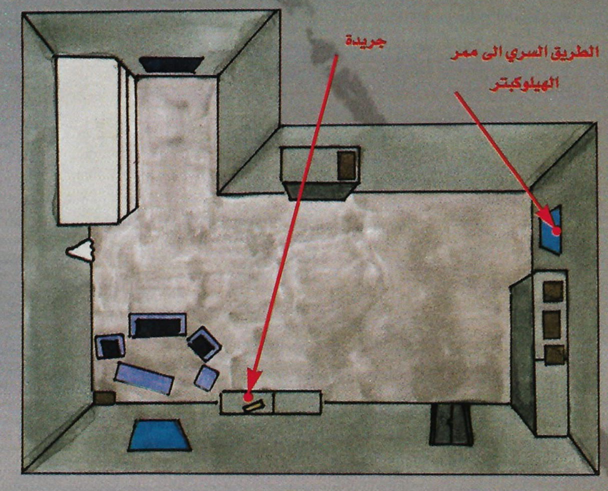


واحد من الأسرار الرائعة في اللعبة، هو الباب السري الذي يمكنك عبوره عند نهاية العبة المودي الى غرفة استراحة الباحثين.

الآن بعد حصولك على مفتاح عبور الطابق ء، يمكنك الدخول عبر باب سري أثناء نقطة نهاية القسم في اللعبة. استخدمه لتلاحق الدكتور كيرك في غرفة اختبار الموازنة، وعندما تعود إلى غرفة استراحة الباحثين تكون قد اقتربت من ممر ناقلة الهيلوكبتر. استعد بالورقة والقلم لتكتب الشفرات التي ستضيء أمامك. ومن الحكمة أيضاً أن تسلك عبر الطريق السري بعد تشغيل مولد الطاقة الثالث لتوفر الوقت الذي ستحتاجه فيما بعد.
ستجد جيل وهو يحصل على اسطوانة غامضة من الدكتور كيرك. ستأخذهم إلى الهيلوكبتر وتستقلها وستخبر ريك عن الهيلوكبتر التي وجدتها، وهذا شيء جيد باعتبار أن ديناصور التي-ريكس قد حطم الحوامة.

ريجينا تبدو قوية وشجاعة وهي تقاتل ريكس لكن ريك هو من اطلق الصاروخ لتدمير النفق





(١٠-أ) بعد أن يصعد كيرك وجيل الهيلوكبتر، عد بسرعة إلى ممر ناقلة الهيلوكبتر لتبحث عن ريك، إلتقط الأداة من هنا.

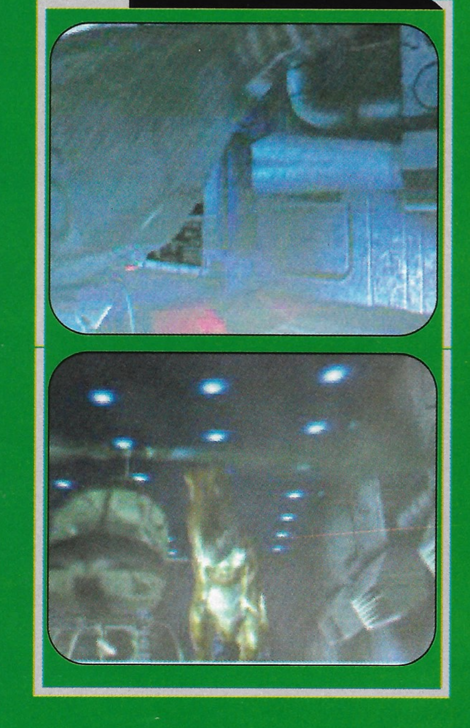


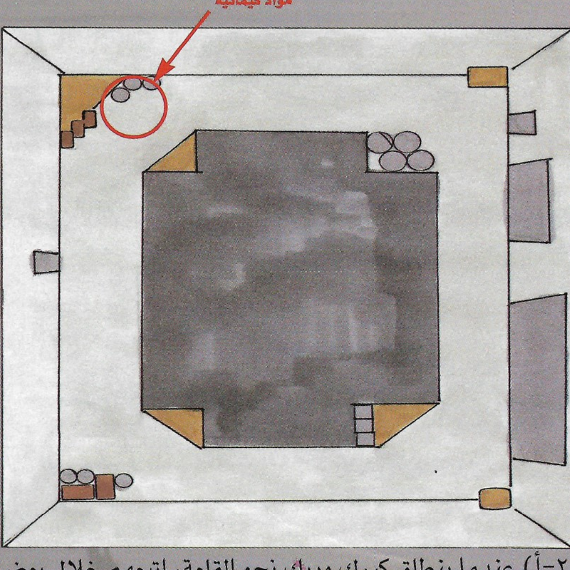
سيركب ريك ناقلة البضائع في الوقت المناسب. الشيء المتبقي هو ان تقضي على الديناصور لتؤمن طريق الهرب.

(١١-أ) بعد أن يستقل ريك المصعد ، أطلق قاذفة القنابل نحو الترايناسور حتى انتهاء الذخيرة.

الخاتمة

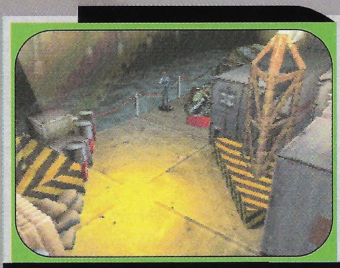
ريك سيقود ويحلق بالهيلوكبتر. وكما تتوقع سينطلق الديناصور خلفك، ولهذا سيقذف ريك قنبلة من الهيلوكبتر. وسيقضي على الديناصور وسينفجر بشدة بعد أن تبتعد الهيلوكبتر نحو بر الأمان. لقد نجا الجميع ومضوا في حياتهم الطبيعية. لقد شفي جيل، وزاد خبرة في مجاله، وريك يقوم بتجميع وتسجيل جميع المعلومات حول المهمة، وريجينا تستعد لمهمتها القادمة. وقد مات توم ولا زال كوبر مختفياً.





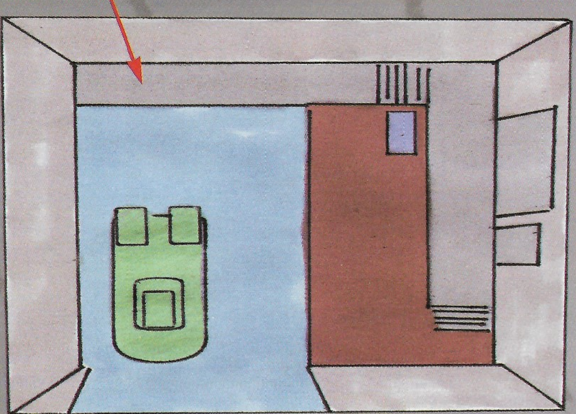
(٢-أ) عندما ينطلق كيرك وريك نحو القلعة، اتبعهم خلال بعض الممرات، التقط الأدوات واخرج إلى المرفأ.

(٣-أ) عندما تصل إلى الديناصور الميت والذي يعوق طريقك، اسلك الطريق على طول الحائط الخلفي، تخطى المواد لتصل إلى الباب المؤدي إلى الحوامة.

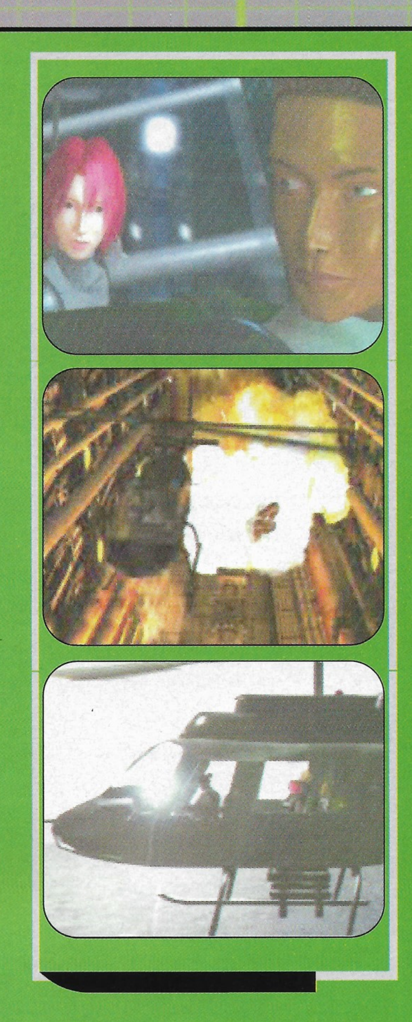


لا يزال التي-ريكس على قيد الحياة.. بسرعة إمض في طريقك إلى الهيلوكبتر.

(٤-أ) عند خروجك وانضمامك للباقين عليك أن تقضي على التي-ريكس لآخر مرة. افحص صندوق الطوارئ الأصفر عند مؤخرة القارب، ثم اخرج من خلف القارب مع المساعدات التي سيقدمها ريك.. واصعد السلالم إلى اليسار.



(٥-أ) واصل إطلاق القنابل نحو الديناصور المفترس حتى يحين موعد العرض السينمائي الأخير.



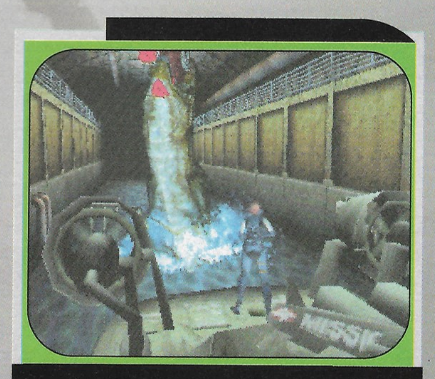
نهاية «موت جيل»

(١-أ) افحص الخريطة لتحدد أين ستنطلق، نحو غرفة الأسلحة الخاصة أو غرفة اختبار موازنة الطاقة. اذهب إلى هناك.

عندما تلحق الجيل وكيرك، ستكتشف جيل عن المعنى الحقيقي للمهمة لك: الاستيلاء على الديسك الذي يحوي جميع اسرار استخدامات الطاقة الثالثة كسلاح للتدمير الشامل . والهدف الرئيسي هو الحصول عليه لتستفيد منه حكومتك، وليس للبحث عن الدكتور،كيرك ولكن كان يجب عليك انت وريك ان لاتعرفان ذلك . ولقد وثق جيل فيكم وأعطاكم الديسك وهنا سيموت جيل عند هذه النقطة بسبب جراحه الكثيفة . وستقرر عندها أخذ كيرك معك لملاقاة، كيرك والهرب من هذه الجزيرة.

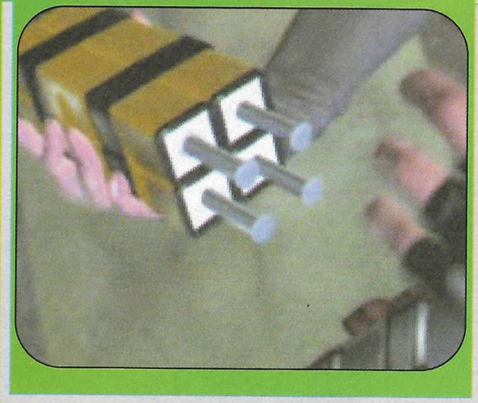
الخاتمة

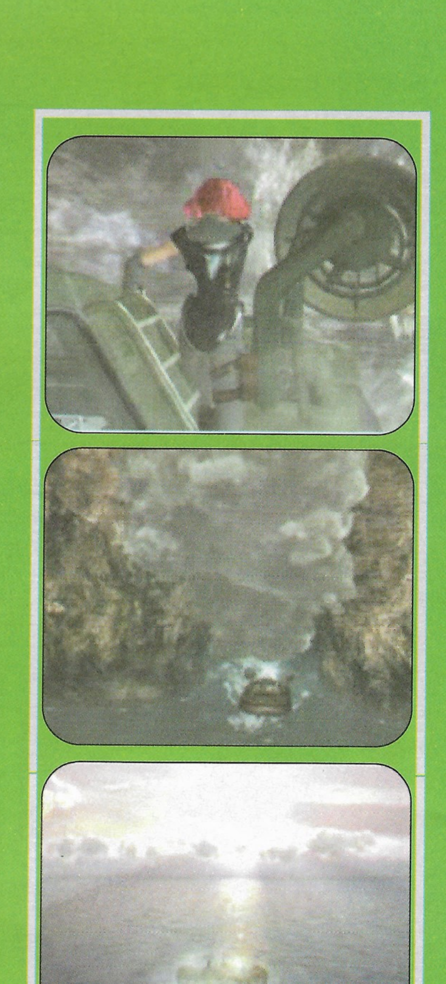
سيقرر ريك إطلاق صاروخ نحو خزان غاز فوقك، والذي سيدمر النفق. وستتوقف حوامتك فجأة. وكمفاجأة لك سيخرج التي - ريكس من الماء لمهاجمتك أثناء محاولتك للانطلاق بسرعة. وبمجرد أن يفتح الديناصور فكيه، ستقذف ريجينا عبوة متفجرة إلى داخل فمه التي ستسحقه تماماً. وفي النهاية ريجينا وريك وكيرك قد نجوا، أما الباقين جيل وكوبر وتوم قد ماتوا أو فقدوا.



ريجينا تبدو قوية وشجاعة وهي تقاتل التي-ريكس.
لكن ريك هو من أطلق الصاروخ لتدمير النفق.







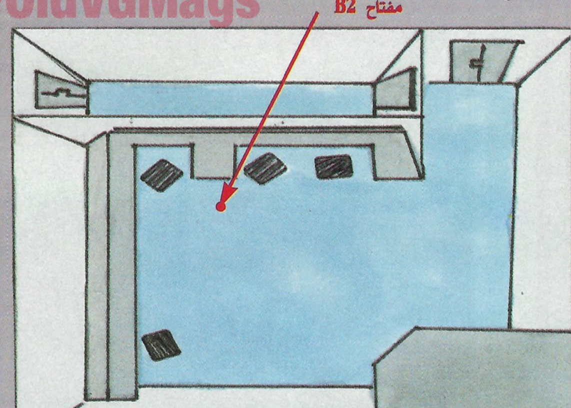
الجزء الثامن
التفرع ب: اتباع ريك

متجاهلاً لجراحه، سيبدأ جيل بملاحقة كيرك بينما تبقى أنت في الخلف مع ريك، وأثناء انطلاقك ستقوم بدفعه من الخلف وتسقطه، وبهذا لن ينجح جيل في اللحاق بكيرك وسيقوم ريك بحمله ويتجهوا مباشرة نحو المرفأ حيث تقبع طائرة الهيلوكبتر.

ب-١- اتخذ قرارك إما بالذهاب مع ريك أو اللحاق بالدكتور بواسطة جهاز التتبع.

«المهمة انتهت»

ب-٢- تابع مؤشر الدكتور كيرك في مكتب الهجرة سواء إلى غرفة الأسلحة الخاصة أو غرفة اختبار الموازنة، ويعتمد ذلك على الطريق الذي سلكته منذ البداية لتحصل على جهاز الطاقة الكامنة وجهاز الموازنة.

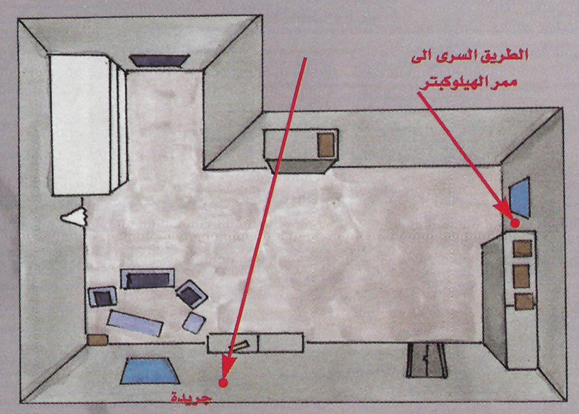


ب-٣- وفي طريقك، راقب المؤشر بمجرد تخطيك محطة الاستراحة لتجد أن الدكتور قد تحرك.



بما أن كيرك يقوم بتغيير مواقعه، فمن المحتمل أنه وجد جهاز الموازنة وهو في طريقه الآن للهرب باستخدام الهيلوكبتر.

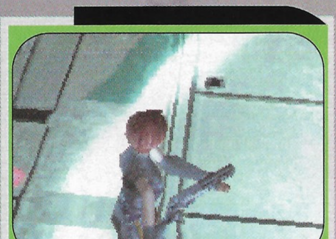
ب-٤- غير وجهتك نحو مرفأ الهيلوكبتر تحت الأرض، حيث يظهر مؤشر الدكتور كيرك هناك. ويمكن الوصول إليها عن طريق مصعد الطابق A . ثم اسلك ممر النقل واتبع الاتجاهات الموضحة (الخطوات ب-٥-١ أو ب-٥-٢).



ب-٥-١ من الطابق B2، اذهب إلى غرفة استراحة الباحثين.
❖ اقض على أي ديناصور يواجهك.
❖ افحص الشاشة التي على الجهة اليسرى من الخزانات.
❖ ادخل بطاقة الطابق A وراقب الشفرات التي ستظهر أمامك بحرص.. سجلها على الورق.
❖ ادخل الأربع شفرات لتفتح الممر السري نحو ممر ناقلة الهيلوكبتر.

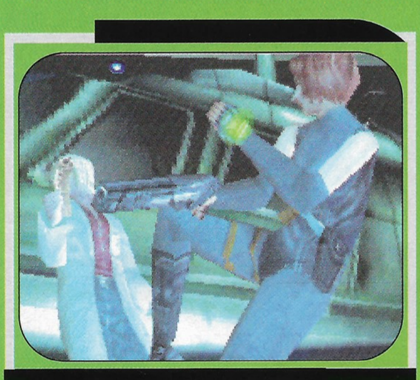
ب-٥-٢ من الطابق B3، اتجه إلى منطقة النقل. والغريب أن ديناصور التيرانسور ريكس قد فقد.
❖ من هناك ادخل إلى ممر نقل الهيلوكبتر وادخل ناقلة البضائع.
❖ امض بها حتى تتوقف عند نهاية النفق. امضي عبر باب الطابق A الصغير.
❖ ستكون الآن عند مرفأ الهيلوكبتر الأرضي.

ب-٦- تحرك مباشرة نحو الهيلوكبتر.



هذا طريق رائع للهرب، لكن كيرك لم يلاحظك وأنت تتسلل خلفه.

أثناء تسللك خلف كيرك عند الهيلوكبتر سيتصل ريك عبر اللاسلكي ليخبرك بأن الديناصور قام بتعطيل الهيلوكبتر.وهو قادماً نحوك مع جيل. فجأة سيشهر الدكتور كيرك مسدسه نحوك بعد أن يفطن لوجودك. ريجينا ستنال منه وتسقطه، ثم ستحاول ملاقاة ريك عند ممر ناقلة الهيلوكبتر.



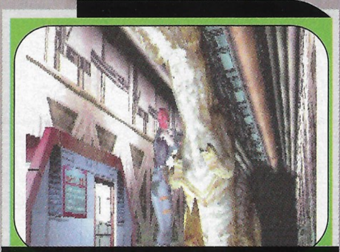
عندما يصوب كيرك مسدساً نحوك، هذه هي اللحظة المناسبة كي تنال أنت منه.

ب-٧- التقط الأداة الجديدة، وأيضاً ذخيرة قاذف القنابل والقابس من أجل صندوق الطوارئ الموجود.
ب-٨- عد الآن إلى ناقلة البضائع.



ريك وجيل يتقابلون معك ويلاحقهم ديناصور التي ريكس. ريك يحاول تشغيل تحكمات التنقل حيث عليك أنت أن تواجه الديناصور.

ب-٩- ابقى بجوار ناقلة البضائع واطلق قاذفة القنابل بتعاقب نحو التي-ريكس.
ب-١٠- واصل اطلاق نيرانك حتى تنتقل اللعبة إلى النهاية.



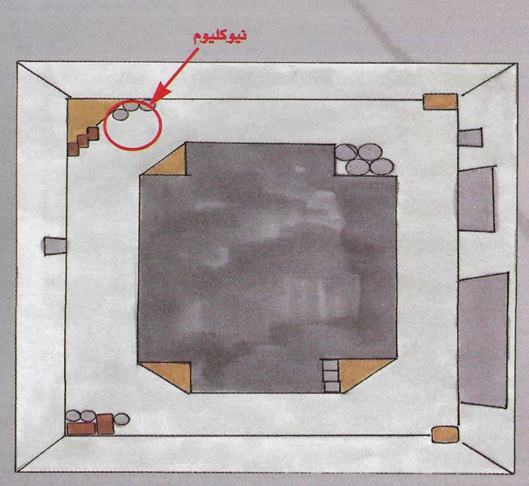
فقط واصل إطلاقك النيران ولن تجد صعوبة كبيرة في المطاردة الأخيرة.

الخاتمة

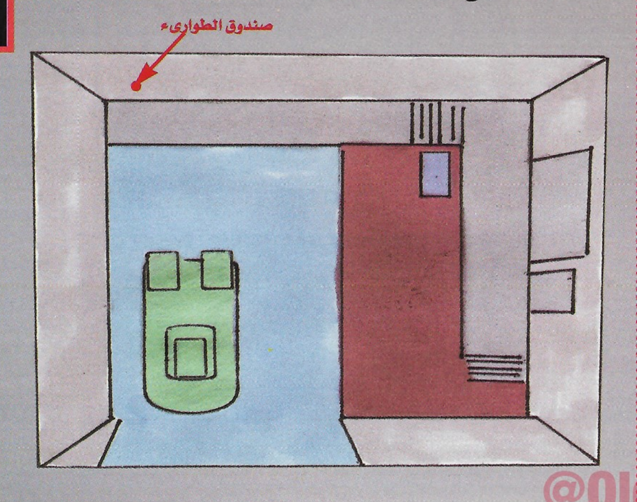
ستصعدوا جميعاً إلى الهيلوكبتر وسيقودها ريك، وبمجرد الاقلاع سيلاحقك التي-ريكس. ولهذا سيلقي ريك بقنبلة نحوه. وسينفجر النفق والديناصور معاً. وستنطلق بطائرتك بسرعة نحو الأمان.
لقد نجا الجميع ومضوا في حياتهم، ريجينا تستعد لمهمتها الجديدة، وقد شفى جيل، وريك يسجل ويدون معلومات المهمة، وزادت خبرة الدكتور كيرك في مجاله وأبحاثه. توم قد مات، ولا يزال كوبر مفقوداً، ولم يستردوا الديسك أبداً.

نهاية (هرب كيرك)

ب-١ اتبع ريك وجيل المصاب حتى تصل إلى المرفأ.



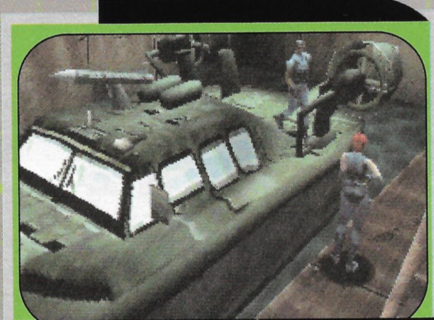
ب-٢ يمكنك المضي عبر المياه لتعبر المرفأ أو تسلك الطريق الطويل لتلتقط الأداة أمامك.
ب-٣ امض عبر الباب الصغير على يسار البابين الكبيرين لتدخل مستودع الهيلوكبتر.





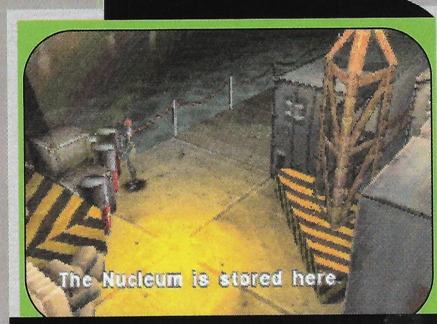
استخدم خزان الوقود الفارغ على البراميل في الركن.

ب-٤ بالداخل ستجد الهيلوكبتر. اسلك السلالم إلى الطابق التالي لتفتح صندوق الطوارئ الأحمر ثم قم بالحفظ في هذه الغرفة.



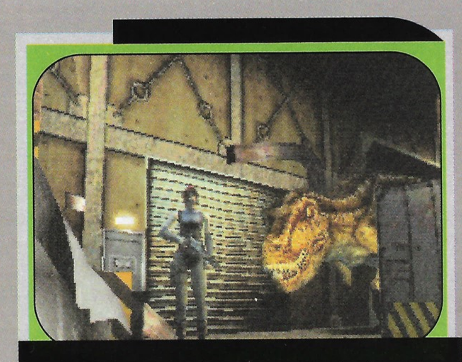
سيخبرك ريك بأن الهيلوكبتر خالية من الوقود. وسيعطيك خزان طاقة وعليك تعبئته بنوعية من الوقود النووي. انتاج آخر للدكتور كيرك بلا شك.

ب-٥ جد البراميل التي في الركن على يسار الطريق المائي.
ب-٦ يمكنك استخدام خزان الطاقة على البراميل هنا، والذي سيملأ الخزان بالنوكليوم.



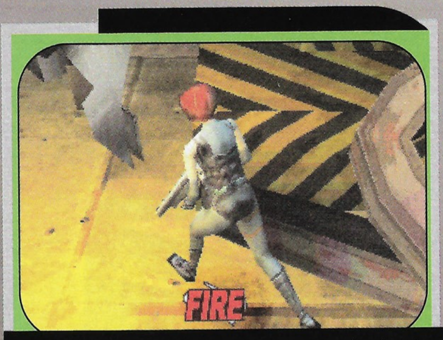
سيقوم الديناصور ببعض التخريب في منطقة المرفأ. وهذا سيشعل جهاز الانذار وستكون أنت في منتصف هذه المعمعة

ب-٧ أعط ريك خزان النوكليوم.
ب-٨ سيعطيك ريك بعض ذخيرة قاذف القنابل، وعليك التزود بها بسرعة.
ب-٩ أيضاً، خزن بعض حقائب الإعادة عند صندوق الطوارئ ثم احفظ لعبتك مرة أخرى.
ب-١٠ عد إلى المرفأ الآن.



. سيهجم الديناصور وعليك أن تدافع عن نفسك..

ب-١١ أثناء هجوم الديناصور، ابدأ بالركض باتجاه عقارب الساعة، حول المواد في منتصف المرفأ.
ب-١٢ بمجرد ظهور الرسالة على الشاشة للإطلاق، عليك التنفيذ بسرعة. استدر نحو المخلوق وأطلق بسرعة.

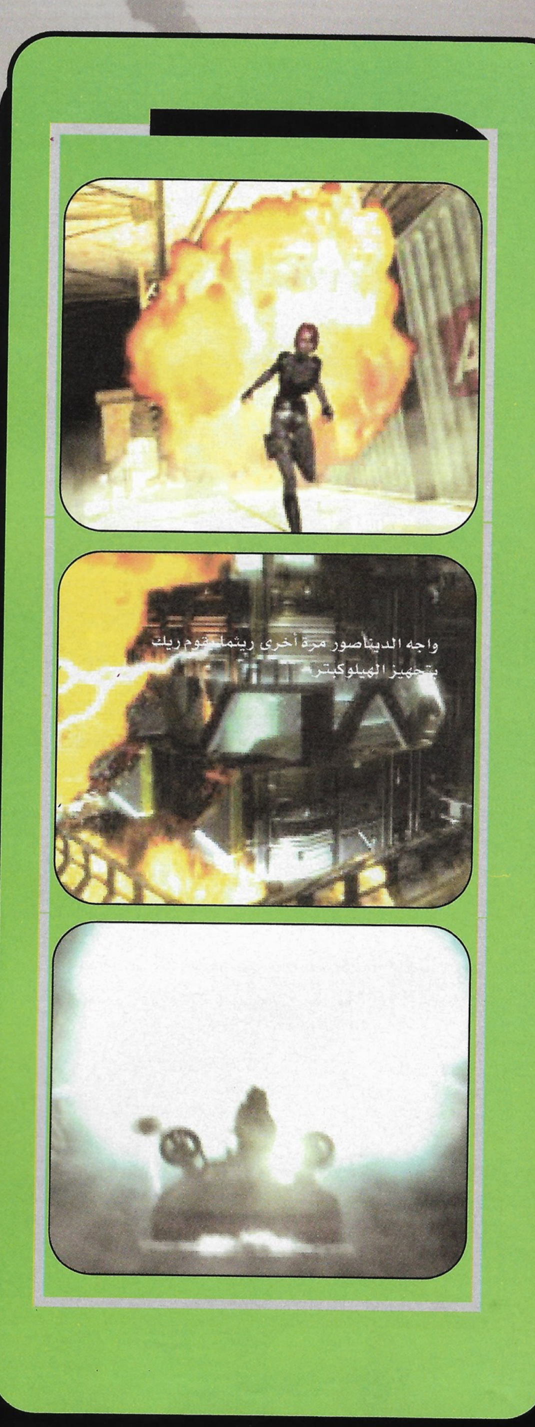


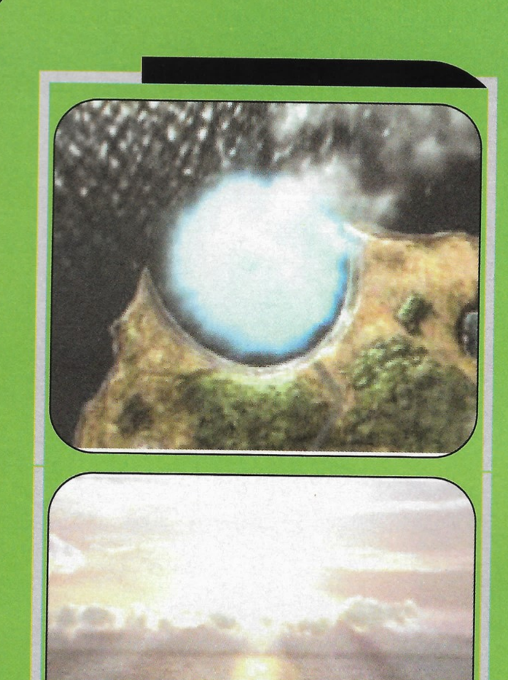
واجه الديناصور مرة اخرى ريثما يقوم ريك بتجهيز الهيلوكبتر.

ب-١٣ واصل الركض في نفس الاتجاه، على الأقل دورة كاملة حول المرفأ، بينما تطلق نيرانك حتى ترى ريك. إذا نجحت في ذلك دون أن تموت ستشاهد العرض السينمائي الأخير.

الخاتمة

قرر ريك إطلاق صاروخ نحو الديناصور مباشرة. البراميل تحوي مواد متفجرة وقد نالت نصيبها من ضربة ريك، وصنعت انفجاراً قوياً ولحسن الحظ استطاعت ريجينا ركوب الهيلوكبتر في الوقت المناسب. وتنطلق الهيلوكبتر بسرعة نحو بر الأمان عبر الممر المائي. وينجح التي-ريكس أيضاً في الهرب بعدك مباشرة. ولكن كرة النار المندفعة من جراء الانفجار تنجح في ابتلاعه بينما تفلت الهيلوكبتر وتنطلق نحو البحر. الجزيرة والدكتور كيرك قد نفيا سوياً.. ولا تدري إذا مات كيرك فعلاً أم قد هرب بطريقة ما..





كيرك: فقد أو مات.
جيل: مصاب بشدة.
توم: ميت.
كوبر: مفقود
ريك: يدون ويسجل معلومات المهمة.
ريجينا: تستعد لمهمتها التالية.

الأســـرار والإضـــافات

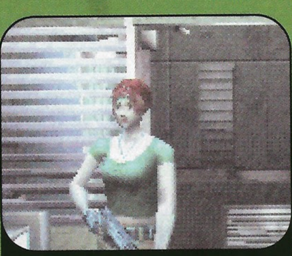
ما فائدة إنهاء اللعبة بدون أن تحصل على جوائز لانهائك إياها؟ داينو كرايسيس تمتاز بجوائزها الفريدة، بالإضافة إلى الأسباب التي ستجعلك تلعبها للمرة الثانية أو الثالثة. عندما تظهر الأسرار وتكشف الرموز ستظهر في شاشة الحفظ. انظر إلى الصورة أمامك.

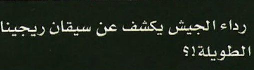


بكشفك للإضافات، ستظهر جميعها على شاشة الحفظ.

ملابس إضافية

ستحصل على أول ردائين، الأول من نوعية الجيش، والثاني من نوعية المعارك، بعد إنهاء اللعبة للمرة الأولى. عندما تبدأ لعبة جديدة باستخدام آخر ملف حفظ انشأته بعد انهاء اللعبة، ستنتقل إلى شاشة تختار فيها الملابس الجديدة. ستبدأ اللعبة أيضاً لجميع الأسلحة، تشمل قاذفة القنابل.
الباب في أقصى اليمين سيكون مغلقاً حتى الآن. بعد بدء اللعبة، في كل مرة تعود فيها للعبة، سيكون عليك اختيار الرداء. الرموز الصغيرة في شاشة الحفظ ستعيد تقديم الردائين.



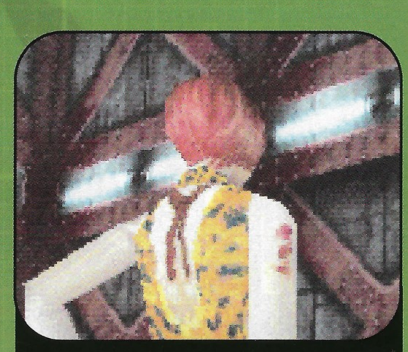


رداء الجيش يكشف عن سيقان ريجينا الطويلة!؟



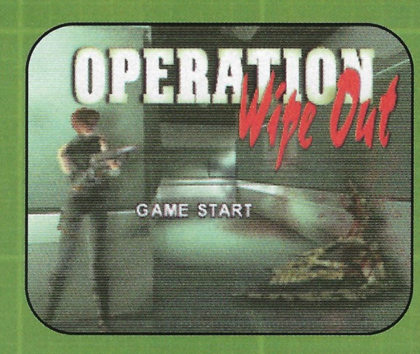
ورداء المعارك من أكثر الملابس التي تليق عليها.




ورداء الادغال يذكرنا بأفلام طرزان وصديقته جين..

الرداء الثالث السري، وهو من نوعية الادغال، سيكشف بعد إنهاء اللعبة للمرة الثانية. وعندما يكشف هذا الرداء، ستصبح جميع الأسلحة مضحكة. المسدس والبندقية ستتحول إلى أسلحة مصنوعة من العظام والجلد، وقاذف القنابل سيصبح عبارة عن سمكة كبيرة. وتطوير الأسلحة سيكون مرحاً أيضاً، على سبيل المثال قطعة تطوير المسدس ستتحول إلى ضفدع، وقطعة تطوير البندقية ستصبح ثعباناً. عندما تطور قاذف القنابل، ستحصل على نوعية مختلفة من السمك.

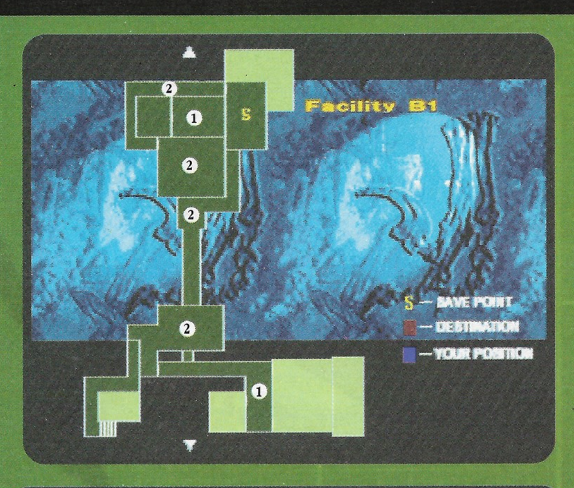
الإضافة لعبة التصفية

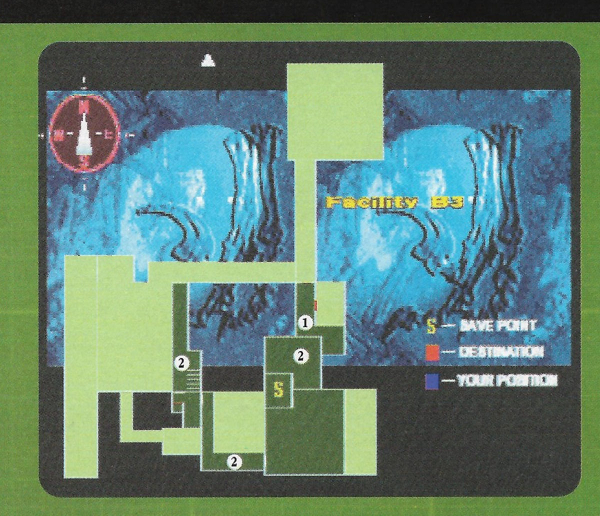


إذا نجحت في إنهاء اللعبة في أقل من خمسة ساعات، ستكشف عن أفضل إضافة في اللعبة، لعبة كاملة سرية، وهي تدعى ويب آوت (التصفية) وهي أساساً سلسلة من ثلاثة مراحل حيث عليك العودة إلى المبنى لتصفي جميع الديناصورات المتبقية وأن تصل إلى نقطة اللقاء بكمية بسيطة من الذخيرة وفي وقت قصير أيضاً. أيضاً أنت لا تملك كمية كافية من الاسعافات، لذا عليك استخدام بيئة المكان كسلاح، مثل أبواب الليزر الأمنية، لتطلق رصاصاتك نحو الرابتور من على مسافة آمنة. ولمساعدتك في تخطي هذه اللعبة، استخدم الخرائط التالية، التي تحدد مواقع الديناصورات التي يجب أن تقضي عليها في كل غرفة.



عليك أن تكون سريعاً لتقضي على الرابتور والهرب في الوقت المناسب عندما تلعب مهمة التصفية السرية.









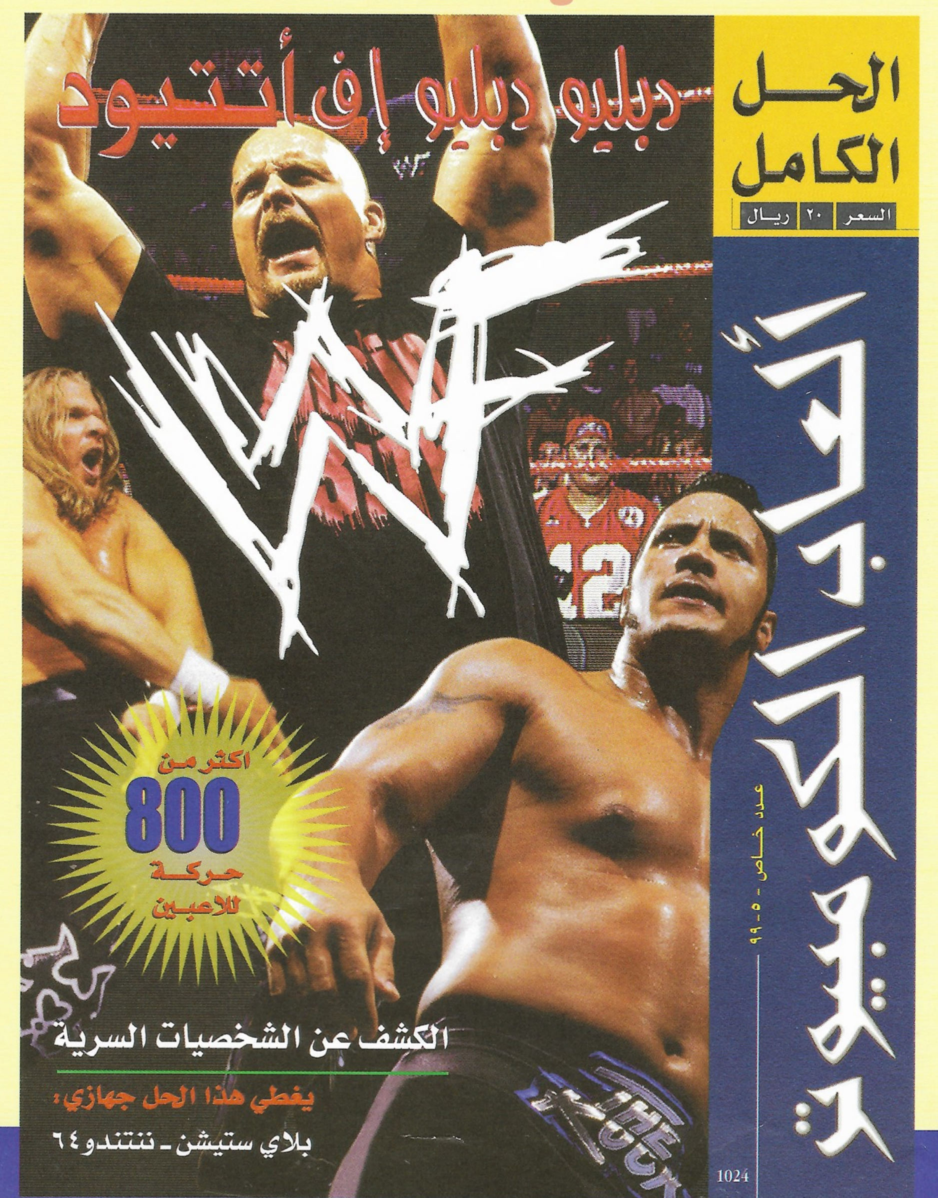
ذخيرة قاذف القنابل لا تنتهي

إنه اللعبة بالكامل من بداية المرة الثالثة وستحصل على ذخيرة متفجرة لقاذف القنابل لا تنتهي. وعندما تحصل عليها، سيظهر رمز قاذف القنابل في شاشة الحفظ.



اطلق واقض على كل ديناصور باستخدم ذخيرة قاذف القنابل التي لا تنتهي.


إصدار جديد .. الآن في الأسواق
من ناشر
مجلاتك
المفضلة
الشبكة العربية
للنشر والتوزيع


دبليو دبليو إف أتتيود
الحل الكامل
السعر ٢٠ ريال
WWF
أكثر من
800
حركة
للاعبين
عدد خاص ٥-٩٩
الكشف عن الشخصيات السرية
يغطي هذا الحل جهازي:
بلاي ستيشن - ننتندو ٦٤
1024



الآن
@OldVGMags
اشتر نسختك واستمتع بوقتك
محترف بلاي ستيشن
٣٦ صورة كرت ذاكرة عبرة مجانية
جيم شارك
أسرار ١٨٦ لعبة داخل العدد
بلاي ستيشن
عدد خاص ٩٩
أسرار الألعاب من A إلى Z
الحل الكامل
درايفر
محترف بلاي ستيشن
أقوى لعبة سباق ومغامرات وإثارة حتى الآن
الحل الكامل
داينو كرايسيس
اللعبة التي جمعت بين «ريزدنت إيفل» وفيلم «جوراسيك بارك» حيث الديناصورات المتوحشة تطاردك في كل مكان
محترف بلاي ستيشن